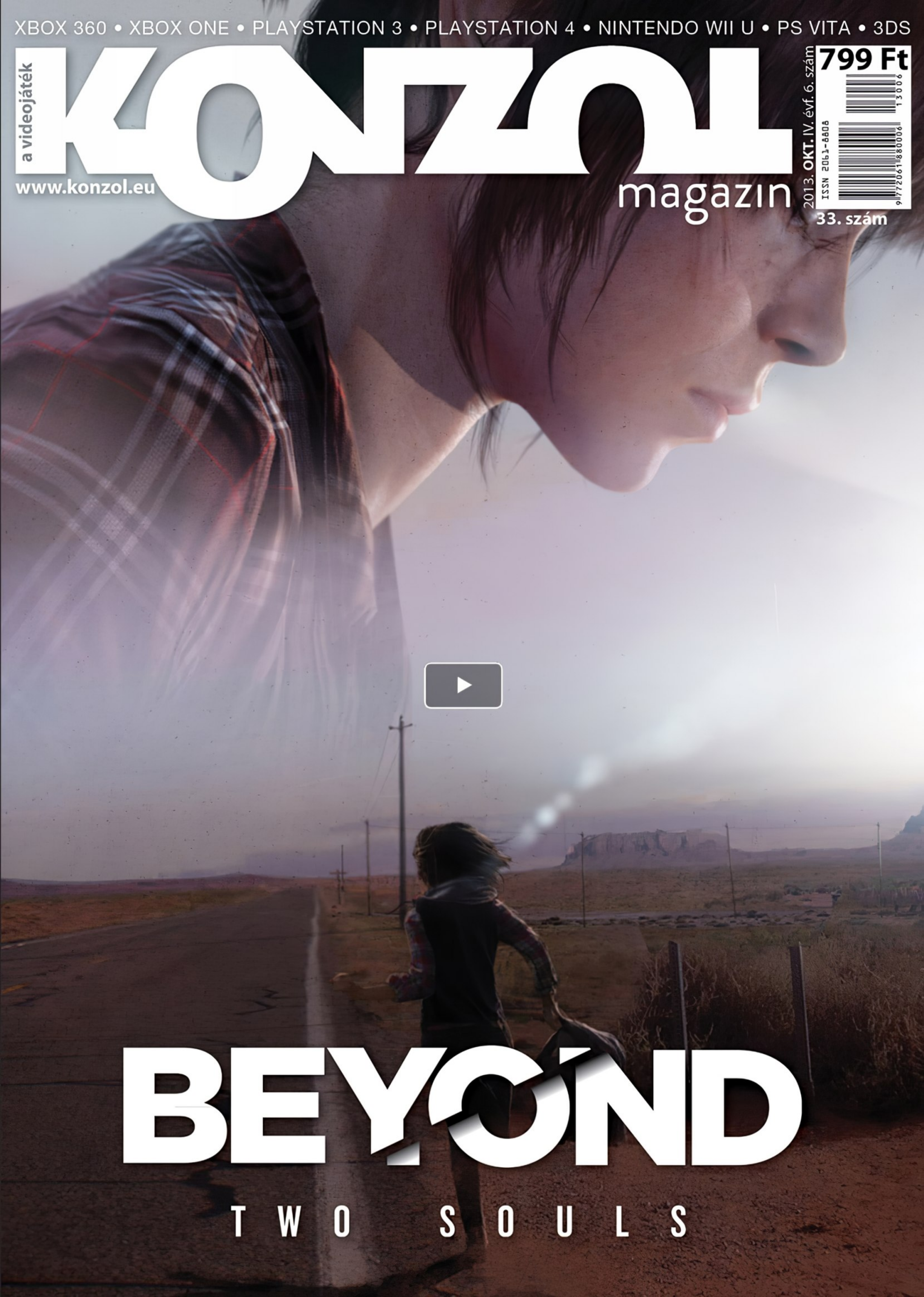
XBOX 360 • XBOX ONE • PLAYSTATION 3 • PLAYSTATION 4 • NINTENDO WII U • PS VITA • 3DS

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

799 Ft
2013. OKT. IV. évf. 6. szám
ISSN 2061-8808
33. szám



BEYOND
TWO SOULS


WRC
FIA WORLD RALLY
CHAMPIONSHIP
4
KAPHATÓ OKTÓBER 25-től!
Az egyetlen hivatalos WRC FIA WORLD CHAMPIONSHIP játék
Vezesd az autókat, versenyezz az összes 2013 FIA WRC sztárral
Online multiplayer mód 16 játékosig
Valósághűen hiteles karrier mód
Minden időjárási viszony és útfelület típus
FOLLOW US
#WRCTHEGAME
wrcthegame.com
milestone.it
bigben INTERACTIVE
2013 OFFICIAL VIDEOGAME
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PS VITA
PC DVD ROM
www.pegi.info
WRC FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 4 © 2013 Published by Bigben Interactive and developed by Milestone S.r.l. All rights reserved.
An official product of the FIA World Rally Championship, under licence of the Fédération Internationale de l'Automobile. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners.
"WRC" and the WRC logo are registered trademarks of the Fédération Internationale de l'Automobile. All rights reserved.
KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
"PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of the same company. Also, PS VITA is a trademark of the same company. All Rights Reserved.

ÜdV, olvasó!

Sok szeretettel köszöntelek mindannyiotokat a Konzol 33. számának bevezetőjénél. Nehéz szülés volt. Nekem is, a többieknek is. Nekem azért, mert bár a legtöbbször képes vagyok a követelményeknek megfelelni, valamit sosem éreztem teljesen magaménak... és ez lenne a felvezetés. A többieknek azért volt nehéz szülés, mert állniuk kellett a sarat a háború megkezdése előtt. Egy háború ellenünk, illetve pénztárcáink ellen. Ami most indult el, az csak az első fázis, a lavina még nem érkezett meg hozzánk.
Fegyverünk a toll, töltényünk a karakter, harcterünk a papír, tábornokunk a főszerkesztő, harcmodorunk a karakterlimit. Ha elesünk a harctéren, fel kell állnunk, küzdenünk kell tovább... amíg le nem rohanjuk a harcteren az ellenfelünket... az ürességet.
Nekünk kell betöltenünk az űrt. Nekünk kell kiviteleznünk a tájékoztatást. A mi feladatunk megvalósítani a már-már lehetetlent. Tizedes, egy oldal két napon belül a rain-ről, vagy mehet krumplit pucolni, azaz foglalkozni a resztlivel! Tizenegy oldal a GTA V-ből, de élete legjobbja legyen! És így tovább.
Állnunk kell a háborúban, amit ellenünk vívnak. Több harctér is van, nem csak egy. Felsegítjük egymást, ha erről van szó. Nagyon ritkán hagyjuk bajtársainkat magunk mögött. Hírek megszerkesztése, tördelés, még 493 karakter, várj még egy kicsit, nem olvastam át. Ez egy örökös harc, amit vív a csapat.
És még a második fázis el sem kezdődött. Ha az elindul, megkettőzött erővel kell talpon maradnunk. Itt nincs health regen, itt kőkemény next-gen lesz. Nem szabad lerohannunk az oldal aljáról. Nem szabad kirohannunk sem az adott játék ellen. Privát beszélgetések során lehet, erről kérdezhetitek gynorbi esetét az új Tini Nindzsa Teknőcök játékkal kapcsolatban. Ami a legfontosabb: rohannunk kell.
A Magazin is egy rohanással ér fel - szinten maradni az elmaradhatatlanul frissebb konkurenciával, az online-nal. Éppen ezért van az, hogy néha becsúszik egy finomság a megjelenés előtt, és igen, pontosan emiatt eshet az is meg, hogy épp az utcára kerülés után egy nappal jön ki egy adott játék. Ez van, ez ellen sokat nem tehet a hadsereg.
A hadsereg folyamatosan változik, de végig egy zászló alatt küzd, mégpedig a szórakoztató informálás, az infotainment tetszőleges színekben felbukkanó zászlaja alatt.
De mégis... élvezzük a háborút, amelynek vesztese nincs, csak győztese. Győz a katona, hiszen újabb alanyokat ismer(tet)het meg a közönségével, nyer az olvasó, hiszen (legtöbbször sajátos stílusban) tájékoztatást kap arról, hogy mit érdemes bevadász-nia és mit nem, és győz az újságárus is, hiszen kevesebb remittenda marad, ha ezt is otthon/len az utszán (YouTube, MC Zsolax - érdemes rákeresnetek!) olvassátok.
Valahogy ennek az egésznek szép lassan én is a részese lettem.
Amikor jelentkeztem hírszerkesztőnek, 2010 augusztusának végén, nem hittem volna, hogy 2013 nyarára már azt fogom kapni a nyakamba, hogy „V, írnál erről és erről eddigre ennyi terjedelemben?", miközben a saját szekeremet is tolom. Én is harcos lettem.
Küzdjünk együtt halálunkig.

Jó olvasást kíván,
V és a Konzol Magazin csapata



TARTALOMJEGYZÉK



HÍREK

BESZÁMOLÓ

TESZTJEINK











ROVATAINK

Vitatkoznál velünk?
Hozzászólnál
a véleményünkhöz?
MEGTEHETED!
www.konzol.eu

ÁLLÍTVA CSAK SAJÁT FELELŐSSÉGRE...



Xbox 360-odat előszeretettel használod állítva? Sajnos(?) Xbox One-oddal ugyanezt nem teheted majd meg, ugyanis a Microsoft következő generációs konzolja nem támogatja a függőleges elhelyezést, mégpedig az optikai meghajtó kialakítása miatt.

Albert Panello, az Xbox One termékmenedzselési és tervezési igazgatója egy GameSpot-nak adott interjúban azt nyilatkozta, hogy a játékosok csak saját felelősségükre használják állítva a konzolt. A Microsoft hivatalosan nem támogatja a vertikális elhelyezést, de nem a gép hűtése miatt, egész egyszerűen azért, mert a Blu-ray meghajtót nem így tervezték a mérnökök.

Panello azt is hozzátette, hogy a Microsoft adatai szerint a felhasználók alig 20 százaléka használja állítva Xbox 360-as konzolját, így a One ezen sajátossága nem okozhat hatalmas problémákat.
(Ezek szerint nem véletlen, hogy minden egyes promóanyagon fektetve láthattuk az Xbox One-t.)

DANTE'S INFERNO – JÖHET A MOZIFILM?

Értesüléseink szerint az Electronic Arts gondozásában megjelent, Dante Alighieri Isteni színjátékának első könyvét (Pokol) megelevenítő videojátékának, a Dante's Inferno-nak elkészülhet a filmváltozata.



Újabb videojáték tart a nagyvászon felé, a kamera mögött pedig nem más, mint az idén mozikba került Gonosz halott (Evil Dead) remake rendezője állhat majd. A projekt nem teljesen új, az Universal Pictures már 2008-ban, két évvel a Dante's Inferno megjelenése előtt szert tett a jogokra. A forgatókönyv első változatát Bruce Mc-Kenna (Az elit alakulat, The Pacific – A hős alakulat) már papírra is vetette, amelyet később Jay Basu (The Dinosaur Project) szedett kissé ráncba. Marc Abraham és Eric Newman producerként veszik ki részüket a munkálatokból, akárcsak Patrick O'Brien, az EA alelnöke.

A játékadaptációk egyre népszerűbbek, gondoljunk csak a Ubisoft és Sony Pictures közötti megállapodásra, amelyből megszülethet a Watch_Dogs film, de olyan alkotások is érkeznek a mozikba, mint az Assassin's Creed, a Splinter Cell, vagy az ugyancsak EA-s Need for Speed, főszerepben Aaron Paullal, a Totál szívás (Breaking Bad) sztárjával.

ÚJABB KÉZI-KONZOLLAL JELENTKEZIK A NINTENDO!

A Nintendo bemutatta „új", Nintendo 2DS-re keresztelt hordozható konzolját, amely tulajdonképpen mindent tud, amit a 3DS, leszámítva a 3D-t.

A Nintendo 2DS személyében egy belépő szintű konzolt köszönthetünk, amely kiváló alternatívát jelenthet mindazok számára, akik egy megfizethetőbb Nintendo handheldre vágynak.
Az új modell – ahogy arra neve is utal -, két képernyővel rendelkezik, viszont felső kijelzője nem képes három dimenziós kép megjelenítésére, azonban kompatibilis az összes 3DS és NDS játékkal és még a WiFi-ről sem kell lemondanunk, ahogy a Nintendo Videoról vagy az eShop hozzáférésről sem.

A dizájnt tekintve egy robosztusabb, strapabíróbb ketyerével állunk szemben, így abban a fiatalabb korosztály (akiknek feltehetően leginkább szánják a készüléket) sem tehet egykönnyen kárt, cserébe az összecsukhatóságot elfelejthetjük.

Bár a pontos árról egyelőre nincs információnk, az már biztos, hogy Nintendo 2DS október 12-től lesz megvásárolható Európában, kék-fekete, illetve piros-fehér színösszeállításban.



KÍNA ENGEDÉLYEZI A KONZOLOK ÉRTÉKESÍTÉSÉT

A kínai vezetők már egy ideje fontolgatják, hogy a 2000 óta érvényben lévő játékkonzolok értékesítésére vonatkozó tilalmat feloldják, most úgy néz ki, sikerült döntésre jutniuk.

Kína legfelsőbb döntéshozó szerve, az állami tanács egy olyan intézkedés-csomagot jelentett be, amelynek része a külföldi gyártókkal szembeni tilalom feloldása.
Ennek értelmében a játékkonzolokat szabadon árusíthatják majd Kína egész területén, feltéve, ha megszerzik a Kulturális Minisztérium jóváhagyását.

Kínában 2000-ben tiltották be a konzolok forgalmazását, mégpedig a fiatalok szervezetére gyakorolt negatív fizikai és mentális hatásokra hivatkozva, ám a feketepiacon szinte bárki hozzájuk juthatott.
A tiltásnak köszönhetően rendkívül népszerűek lettek az internetkávézók, s a kínai játékosok azóta is leginkább a PC-t és a különböző mobileszközöket részesítik előnyben, ha játékról van szó.

A kínai kormány az új intézkedéseket az elkövetkező 2-3 évben hajtja végre a sanghaji kereskedelmi övezetben, a tilalom feloldásának pontos dátuma egyelőre ismeretlen.



ÚJ SZÓRAKOZTATÓIPARI REKORD!

A Rockstar Games Grand Theft Auto V-je a maga 265 millió dolláros fejlesztési- és marketingköltségével a valaha készült legdrágább videojáték. Drágább a legtöbb hollywoodi sikerfilmnél és csak pár millió választja el az eddigi legnagyobb költségvetésű mozifilmtől, A Karib-tenger kalózai – A világ végén 300 millió dollárjától.

A játékot kiadó Take-Two Interactive büszkén jelentette be már a GTA V megjelenésének másnapján, hogy 24 óra leforgása alatt nem kevesebb, mint 800 millió dolláros bevételt produkált. Két nappal később már az 1 milliárd dolláros álomhatárt is átlépte, amivel gyakorlatilag a fejlesztésre fordított költségek több, mint négyszeresét hozta vissza.

„A Rockstar Games csapat ismét felülmúlta önmagát és új mércét állított fel a minőség, az innováció, valamint a kiválóság terén a szórakoztatóiparban.
Hihetetlenül büszkék vagyunk a Grand Theft Auto V rendkívüli kritikai, valamint közösségi sikerére." – nyilatkozta Strauss Zelnick, a Take-Two vezérigazgatója.
Külön érdekesség, hogy az eddigi rekordot tartó Call of Duty: Black Ops II-nek 15 napra volt szüksége az 1 milliárd dollár eléréséhez, ráadásul az nem is csak két platformra jelent meg.

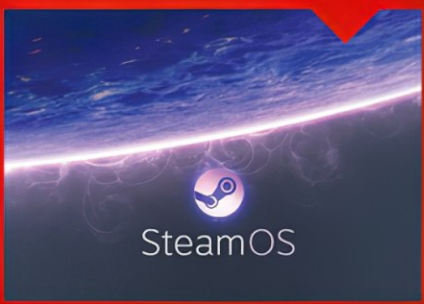


BŐVÜL A STEAM UNIVERZUM

A Valve gőzerővel munkálkodik azon, hogy a Steamet a gamerek nappalijaiba is becsempéssze. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a tavaly implementált „Nagy Kép" mód, amely gyakorlatilag egy játékvezérlővel kényelmesen és könnyen használható konzollá varázsolta személyi számítógépünket.

A következő mérföldkő a Gabe Newell irányította cég életében - s a Steam univerzum bővítésében -, a SteamOS lesz, amely elnevezés egy teljesen ingyenes, a Steam köré épülő Linux-alapú operációs rendszert takar (talán az első lépés a régóta pletykált Steam Box felé?).
A már jól ismert Steam funkciókon kívül több újdonság is helyet kapott a rendszerben. Ilyen például a streamelés lehetősége: bármilyen PC-s vagy Mac-es játékot streamelhetünk majd SteamOS-t futtató gépünkre. Lesz még családi megosztás (Family Sharing), ehhez szorosan kapcsolódva családbarát beállítások, illetve a Valve jelenleg is tárgyal több médiaszolgáltatóval, hogy a játékokon túl filmeket, tévéműsorokat és zenéket költöztessen nappalinkba.

Pontos megjelenési dátumot egyelőre nem osztott meg a cég, de elmondásuk szerint hamarosan letölthető lesz!



LÉPJ BE A MÁTRIXBA!

Virtuális szemüvegekkel már évtizedek óta kísérleteznek, inkább kevesebb, mint több sikerrel. A valódi áttörést a várhatóan 2014-ben piacra kerülő Oculus Rift jelentheti.

Az eszköz tervezője, Palmer Luckey a világ egyik legnagyobb virtuálisszemüveg-gyűjteményének birtokosa, aki igazából egyikkel sem volt megelégedve, ezért elhatározta, hogy megtervezi a saját szemüvegét. Kickstarter kampányának végére 2,4 millió dollár gyűlt össze, így elkészülhettek az első fejlesztői példányok. A végső cél természetesen egy, az átlagember számára is megfizethető videojátékos platform létrehozása.



Az Oculus Rift-et fejünkre helyezve brutális látvány fogad minket, amelyet a 7"-os, 1080p-s, 3D-s képernyő tár elénk. Bármerre is forgatjuk fejünket, az OR precízen követ minket, erről a magnetométer, a giroszkóp és gyorsulásmérő gondoskodik. Az eszközben mind a befektetők, mind pedig a nagyközönség komoly lehetőségeket látnak, nem beszélve a játékipar olyan prominens szereplőiről, mint John Carmack, Gabe Newell vagy Cliff Bleszinski.

A KONZOLOK NEM PIPÁLHATJÁK LE TÖBBÉ A PC-KET

„Az ma már lehetetlen, hogy egy konzol jobb és szebb grafikai megjelenítésre legyen alkalmas, mint egy PC." – nyilatkozta Tony Tamasi, az NVIDIA vezetője.

A PlayStation és PlayStation 2 korszakában ez még lehetséges volt, mert PC-n még csak akkoriban kezdett elterjedni a 3D.
Ez a különbség azonban a PlayStation 3 és az Xbox 360 érkezésével megszűnt, a két konzol ugyanis nagyjából ugyanolyan erős volt, mint egy személyi számítógép, s „ha megnézed a belsejüket, mindkettőben AMD vagy NVIDIA technológiát találsz, ráadásul minden innováció PC-n történt."

Tamasi azt is elmondta, hogy a technológia fejlődése annyira gyors, hogy azzal a konzolgyártók egyszerűen nem képesek lépést tartani. Az NVIDIA évente 1,5 milliárd dollárt költ kutatás-fejlesztésre, ezzel sem a Sony, sem pedig a Microsoft nem tud versenyezni.
„Elméletileg a legjobban összerakott konzol legfeljebb olyan erős lehet, mint egy jelenlegi high-end PC, de egy évvel később máris lemaradásban lenne."



galbalazs1987

Szeptember közepe a japán videojáték-kiállítás fellegvárát tartogatta számunkra. A helyi Sony és Nintendo mellett természetesen a „gaijin" (nem japán) Microsoft is bemutatta kínálatát. Így, az év végi játéközön előtt nem sokkal már erősen 2014-re összpontosítottak nagyon sokan... de mikre is?



Az új vasak

Nem lenne egy nagyobb videojáték-rendezvény sem az igazi, ha nem jelentenének be új játékokat rajta. Szerencsénkre most is jöttek új bejelentések.
Szoftver helyett kezdjünk hardverekkel, mert most a Sony két ezzel kapcsolatos újdonságot is prezentált, ám igaz, hogy (még?) egyikük sem rendelkezik hivatalosan európai megjelenéssel. Az első az *új PlayStation Vita modell*, amely sok dologban változott, hol előnyére, hol hátrányára. Az OLED kijelzőt LED típusúra cserélve 15 százaléknyit elhajított tömegéből, és egyötödével vékonyabb is lett egyúttal. Egy órával tovább is játszhatunk rajta, helyre pedig talán nem lesz annyi panasz, hiszen alapból kapunk egy 1 GB-os kártyát. Megjelenés Japánban októberben hat színben, kb. 43 ezer forintnyi jenért.
Ja igen, memóriakártyából is lesz 64 GB-os kiszerelés azoknak, akik helyhiánnyal küszködnének.
A másik pedig a *PS Vita TV*, ami meglepően kicsi méretű lett! Eme kütyüvel a televíziónkon nyomhatjuk a PS Vita/PSP/PS1 játékokat egy Dual Shock 3-as kontroller segítségével. Beveszi a Vitás memóriakártyákat, illetve - ez később lesz csak használható funkció - a PlayStation 4 remote play lehetőségét is beépítették a szerkezetbe.
Nem rossz, kár lenne a Sony-nak kihagynia ezt a ziccert. Japánban októbertől, az ázsiai régióban január közepétől lesz kapható, mégpedig két kiszerelésben: ha nem tartunk igényt egy DS3 kontrollerre mellé, akkor kb. 22 ezer, a Value Pack kontrollert tartalmazó változata pedig kb. 34 ezer forintnyi japán fizetőeszközbe fáj.

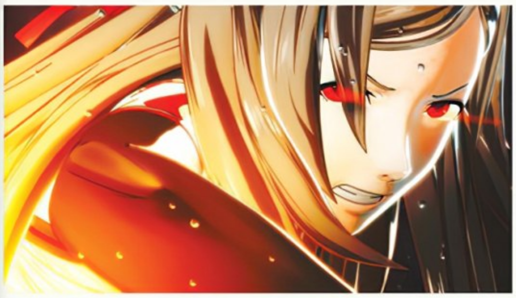
Az új next-gen játékok

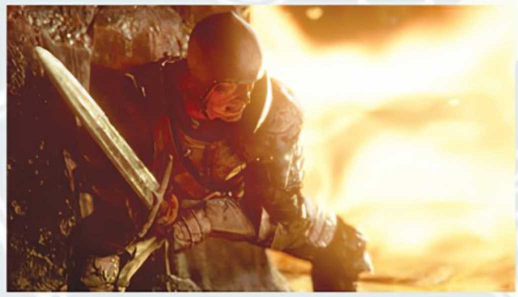
Térjünk rá a játékokra. Kezdjük a *Lily Bergamo*-val, amelyről nem a TGS-en fedték fel a leplet, hanem egy héttel korábban, a Sony Japánnak szánt sajtókonferenciáján, amelyet 95%-ban tartalmilag, ám minőségileg szinte minősíthetetlen formában újra leadtak az ázsiai verzióban, amely a TGS 0. napján került megrendezésre.
Kezdjük azzal, hogy látványra nagyon is hozza a Grasshopper stílusát. Killer7, vagy a minap megjelent Killer Is Dead - ha ez megvan, akkor nem lesz szokatlan a Lily Bergamo sem. A Grasshopper Manufacture-t amúgy épp szeptember elején vette a GungHo Online Entertainment a szárnyai alá, akik főleg MMORPG-kben utaznak (Ragnarok Online például) - így nem lesz meglepő, hogy eme játék is egy online akció-RPG lesz.
A PlayStation 4-re 2014-ben érkező játék valamilyen formában okostelefonnal is játszható lesz, ennek kivitelezésére kíváncsiak leszünk. Suda51 talán nem lő mellé...

Volt itt egy bizonyos *Knack* is, amely nyitócímként már nincs messze a megjelenéstől. Ami komolynak tűnik a Sony-tól az nem más, mint az, hogy a japán PS4 rajtjánál alapból ezt a játékot csomagolják a next-gen gép mellé. A kiállított demóban Knack tovább küzdött a goblinokkal, éreztetvén a játék szülőatyja (illetve a PS4 fő tervezője), Mark Cerny célját is, nem is kicsit. Ő ugyanis azt szeretné elérni ezzel a játékkal, hogy kazuár játékosok és hardcore kontrollerszorongatók egyaránt képesek legyenek jót szórakozni játékával - valahogy úgy, mint pl. a Crash Bandicoot esetében a kilencvenes évek végén.
A Capcom bár bejelentette a februári PS4-(kontroller)leleplezésen a *Deep Down*-t, viszont csak most láthattuk részletesebben, hogy a játékmenet miféle lesz.
Valamiért olyan érzésem támadt, hogy ezt mintha már láttam volna valahol... és tényleg; ez a PS4-exkluzív kicsike, amely free-to-play online RPG formátumú lesz, nagyon is hajaz











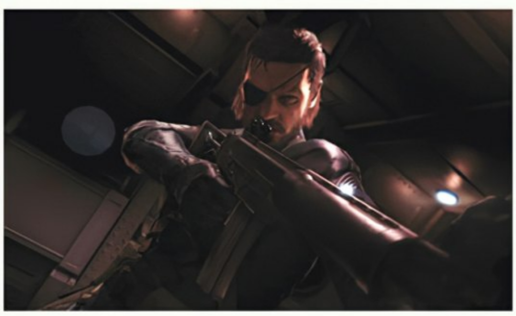

a Dark Souls-ra! Annyi talán a különbség, hogy ez a 2094-es év New York-jába fog elkalauzolni bennünket. A Panta Rhei motor meglepően jó formát mutat már mostani formájában is, a játékmenetből, illetve az elhangzottakból ítélve viszont könnyebb lesz a From Software tavasszal érkező játékánál (főleg, mivel lesz Casual Mode is...).
Február környékén számíthatunk bétára.
Ha már **Dark Souls** - a **II.** rész jövő tavasszal jön a kurrens-gen platformokra, és a producer szeretne PS4/X1 portot.
Magyarul: vegyük sokan a régit, majd kapunk újat. Ezt valószínűleg a Rockstar is így tervezi a GTA V-tel...
Az egyik legnagyobb meglepetés viszont maga a mester által prezentált **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain** volt!
Hideo Koijma nem volt rest PlayStation 4-en előadni a demókban rejtőző lehetőségek bemutatását. A sötétségben játszódó tizenkét perc kubai játékmenet büntetett - egyszerre hozta a 3. és 4. rész stílusát.
És ez nem minden: jött egy nappali küldetésről is egy előadás, röviden maradjunk annyiban: szuper lesz. A legnagyobb kérdés csak az lesz, hogy a PS3/X360 verziók mennyire lesznek lebutítva a PS4/Xbox One párosra készülőkhöz képest? Majd meglátjuk, a next-gen itt kopog az ajtónkon.
A másik meglepetéscím a **Yakuza: Ishin** volt. Tény, a Yakuza 5, amely már tavaly decemberben kijött Japánban (bezsákolva a szigorúan értékelő Famitsu magazintól egy maximális pontszámot), még mindig nem jutott ki onnan, viszont ennek ellenére említést kell tenni az Ishin-ről.
Mivel ezt is a japán PS4 rajtjára időzítették, fél éven belül már ki is fog jönni PS4-re, illetve PS3-ra is a Meiji restauráció korszakában játszódó, imígyen történelmi korba elkalauzoló Ishin.
A főszereplők egyike Ryoma Sakamoto lesz, aki a sógunátus időszakában élve főszerepet játszott a nyugatiosodás felé történő elindulásban. Brutális játéknak ígérkezik, csak reménykedhetünk, hogy a SEGA kitolja Japánon kívülre is.

A Microsoft is azért ott volt Tokióban, például a **Crimson Dragon**-nal. Ez volt az a bizonyos „nem sikerült hangot adni az E3 előzetes mellé" játék, ha még esetleg emlékeztek rá. Viccet félretéve, az Xbox One-exkluzív nyitócímként startoló rail shooter nem véletlenül reflektál jelentős mértékben a Panzer Dragoon-ra, ugyanis a CD ennek lesz a szellemi leszármazottja.
Azt is bejelentették, hogy 20 dollárba fog kerülni az Unreal Engine 3-at használó sárkányharc, az előrendelők pedig egy exkluzív tűzhányóra is felszállhatnak majd.
Két éve mutatták be, megélve egy platformváltást - reméljük, nem nyomja rá a bélyegét a minőségre a 360-ról a One-ra felugrás.

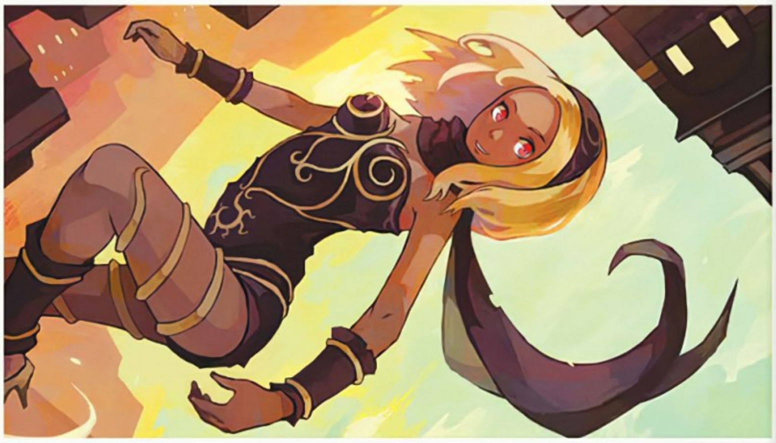


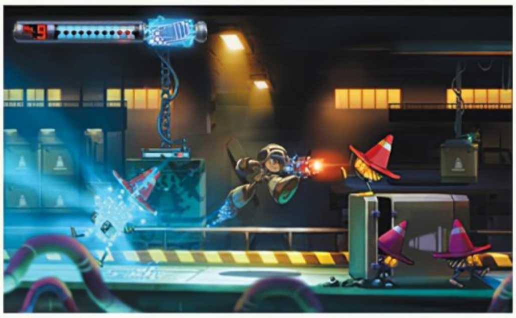
Az új kurrens-gen játékok

A **Gravity Rush** is szép sikert aratott a PS Vitán. Ezt a sikerhullámot kívánja a Team Gravity meglovagolni azzal, hogy készül egy... új verzió. Folytatás? Nem biztos az! A TGS-en mutatott teaser ugyanis nem 2. részként jelölte meg a készülő új játékot. A közleményükből kiindulva még messze vagyunk attól, hogy több dolgot konkretizálhatnak, tehát mégis lesz esély arra, hogy Gravity Rush 2-ként jelenjen majd meg. (Vagy csak szimplán egy tuningolt verzió lesz, mint a Keiji Inafune/Comcept - ők meg épp a **Mighty No. 9**-t csinálják amúgy PS3/X360/Wii U-ra, 2015-re lesz kész ez a nem-Mega Man - nevével fémjelzett **Soul Sacrifice Delta**...)
Kihozták az **Ace Combat Infinity**-t is a ren-









dezvényre, amely még 2013-ban fog leszállni a PS3 leszállópályájára. Ebben a free-to-play harci repülő-szimulátorban 1994-be térünk vissza, amikor is az Ulysses által beindított meteorzuhatag konkrétan romokban hagyja bolygónk durván egyötödét.
A harc pedig beindul a Föld erőforrásaiért, és igen, mi ekkor ugrunk repülőink valamelyikébe. Ötletesnek tartom, hogy a korábbi részekből átemeltek néhány dolgot - ez minden bizonnyal a franchise rajongóinak lesz feltűnő.

Érdekes bejelentést tett a Namco Bandai, ugyanis a *JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle* lokalizálásra kerül, így Európában is meg fog jelenni 2014 folyamán.
Ezt a bunyós játékot eléggé érdekesnek tartom, hiszen egy Japánban futó manga alapján készült videojáték nem biztos, hogy képes partraszállni nagy sikerrel Japánon kívül. Ennek ellenére már próbálkozott viszont a franchise, hiszen a Capcom 2000-ben már kiadott egy játékot PS1-re és Dreamcast-re, de ezúttal viszont kizárólag PS3-ra fog érkezni az All Star Battle, ami augusztus végén már megjelent japánul.
Ugyanebben a gondolatmenetben érdemes szót ejteni a *Dynasty Warriors* franchiseról is. Ez a beat'em up stílusban mozgó sorozat Romance of the Three Kingdoms spin-offként kezdte még ,97-ben, és most érkezik egy új kiadás. A *8* update-elt verziója *Xtreme Legends* névre hallgat, és először a PS3/X360/Vita verzió fog Japánban november végén kijönni (és mivel az alap kiadás Európában is kapható, számíthatunk erre is, szegény Dzsek, remélem, nem ő fogja tesztelni), majd a PS4 verzió érkezik február 22-én. Eme nap jelenik meg ugyanis ott a PlayStation 4, míg az ázsiai régióban decemberben! Az a status quo áll itt fenn, hogy a Sony hazai pályán fogja a legkésőbb elindítani next-gen gépét!
Az *Atelier Escha & Logy: Alchemists of the Dusk Sky* mellett sem mehetünk el szó nélkül. A Gust franchise-a már nem kevés részt élt meg, hiszen ez már a tizenötödik az Atelier sorozatban! A Tecmo Koei úgy határozott, hogy angol nyelven is meg fogja jelentetni 2014-ben ezt a felettébb szemkápráztató RPG-t. Akik jártasabbak animékben (szia Ricz!), nekik nem lesz nehéz megszokni a látványvilágot.
A történet két szálon fog futni, Escha karaktere egy boldogabb, örömtelibb vonalat fog felvenni, míg Logy-é a felfedezésre építve a klasszikus RPG-stílussal várja majd a PS3-tulajokat. Ha nem fog tetszeni az angol hangsáv, nyugodt szívvel válthatunk bármikor az eredeti japánra, ezt a kiadó megerősítette. Slusszpoén: japánul már június végén megjelent.
Ha már RPG-knél tartunk, a Namco Bandai 2014-re ígérte az eredetileg 2012 végén (!) megjelent *Tales of Xillia 2* angol verzióját. Ebben a PS3-as (Ugye, milyen gyakori, hogy csak Sony-címekről esik szó?
Érezteti magát a hazai pálya lejtése!) játékban egy új főszereplő, Ludger Will Kresnik történetét kísérhetjük végig.
Egy vonatbalesetet, több idővonalat, illetve egy szokatlanul sötét, ám mégis megszokható stílust képzeljetek el - a keretsztori nagyjából ennyi. Az első angol videót a TGS-en láthattuk, és hogy is mondjam... megdöbbentően jó.
A Tales sorozatnál maradva újabb 2014/PS3 játékról kell beszélnünk, mégpedig a *Tales of Symphonia: Chronicles*-ről.
Ez tulajdonképpen a ToS (Európában csak GameCube-ra jött ki 2004 novemberében) + ToS: Dawn of the New World (Wii, 2009 november) játékok egybecsomagolása HD remake formátumban.
A marketing elég jó, hiszen mindegyik főbb szereplő kapott eddig egy videós összeállítást. Magáról a játékról annyit, hogy egy keményvonalas RPG felhúzott grafikával, dual audio lehetőséggel, illetve a harcrendszer a DotNW Fr:EE-Limbs-e lesz.
Soul Calibur: Lost Swords. Újabb finomság a Namco Bandai műhelyéből - újabb free-to-play játékról van szó, amely minden









bizonnyal a Tekken: Revolution ellenlábasa kíván lenni (bár tény, hogy egy cég szárnya alatt van a két franchise...).
A Lost Swords újra kívánja értelmezni az V-tel nagy valószínűség szerint zsákutca felé futott franchise-t azzal, hogy harcieszközöket készíthetünk / találhatunk, plusz a küzdőstílusunk elemektől függő lehet.
Ne lepődjünk tehát meg, ha például lesz egy tűz hatású kard karakterünk kezei közt! Seftelhetünk majd más játékosokkal is fegyverekért, igyekezvén követni a mostanság kialakulni látszó közösségi játék fogalmát. Viszont... ez is csak PS3-ra fog megjelenni.

Futottak még...

A japánoknak szánt Sony konferencián is voltak azért érdekességek, ezekről említenék pár szót. Lesz kizárólag ázsiai régióban kapható gyűjtői kiadás a GT6-ból, megünnepelvén a franchise 15. évfordulóját, illetve szintúgy exkluzív Lightning Returns festésű Dual Shock 3 is lesz. Érdekes, mikből nem vannak ott ilyen ritkaságok.
Meglepően tapasztaltam egy ártatlanul elhelyezett **Flower** címet is a PS4-es játékok listájában. A thatgamecompany művészi alkotása szóval csendben kapni fog egy PlayStation 4 portot is, érdekes. Mutattak még egy masszívabb előzetest az **Evil Within**-ből is, amit én csak úgy titulálok, hogy a jelenkori Resident Evil - talán nem is véletlenül?
A Nintendo eléggé csendben volt, meghúzódzkodva egy **Sonic: Lost World**-del jelentkezett, amely szigorúan tartja magát a SEGA-val kötött egyezséghez.
Kizárólag Wii U/3DS címként klasszikus ötvözetként prezentálja a Mega Drive-os eredeti + modernkori képességek párosát.
Szükség is lesz egy kis újításra, mert a Nintendo Wii U-nak gyökeret kell eresztenie, mielőtt a PlayStation 4 és az Xbox One elérhető lesz.

V-gszó

Kicsit csendesnek is nevezhetnénk az idei japán bulit, hiszen nagyon sok újításról nem kaptunk hírt, és amit mutattak, az sem biztos, hogy mind kijön Európába is.
Ennek ellenére az új Vita modell (amely kijelzője gyengébbnek tűnik a régiéhez képest), a PS Vita TV, illetve pár Sony-cím finomság lehet. Alig jutott szóhoz a Nintendo és a Microsoft, előbbi azért, mert ők ugyanis korábban már közzétették a Nintendo Directeken, hogy mikre számíthatunk tőlük (nem baj az, ott van nekik az előreláthatóan kasszasiker Pokémon X/Y), míg utóbbi igaz gaijinként került „elnyomásra" az otthoni környezetben szárnyaló Sony által.
Minden a helyén van egy robbanékony next-gen létrejöttéhez. Nekünk már csak hátra kellene dőlnünk, figyelvén azt, ahogy a kurrens generációs gépeink mellé betelepedik majd a jövő. Lessétek csak meg a címlapon a konzolok listáját...

Végül: Nyugodjon békében Hiroshi Yamauchi, a Nintendo korábbi elnöke. Az akkoriban kártyajátékokkal foglalkozó céget fiatal sihederként átvevő úriembernek köszönhetjük a Nintendo beléptét a konzolok piacára. Nélküle a mai videojáték-ipar biztosan másképp, vagy talán sehogy sem festene. Köszönünk mindent neki, amit hosszú életében értünk, nekünk tett.

V

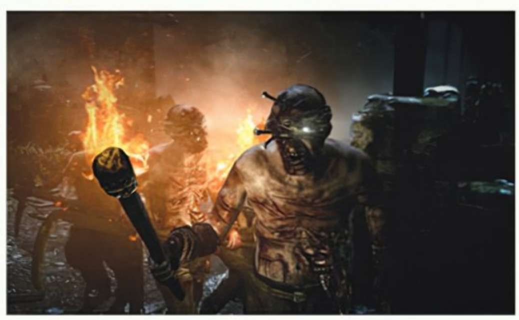












Aktuális Konzol Magazin előfizetési ajánlataink!

12 lapszám

Postával:	**8.900 Ft!**
Console Corner:	**6.500 Ft!****

6 lapszám

Postával:	**4.900 Ft!**
Console Corner:	**3.500 Ft!****

Az előfizetés előnyei:

- pénzt spórolsz vele
- nem kell csalódnod, hogy a közeli újságosnál már elfogyott
- alkalmanként extra letölthető tartalmakat adunk
*- két korábbi lapszámot ingyen kiküldünk neked**



Fontos: postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!
Futárszolgálaton keresztül is előfizethetsz, ez esetben 500 Ft-tal több mindegyik előfizetés, cserébe viszont nem kell utalással bajlódni, a futárnál kell kiegyenlíteni a választott előfizetés díját. A lapszámokat ezen kívül postai úton küldjük ki.

**Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható ajándékként.*
***A magazin személyes átvétele a Console Corner üzletében!*

Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként **499 Ft***** -os áron!

Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.



A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted egységesen 699 Ft-ért.
*** Egy lapszám esetén 235 Ft-os postaköltséget számolunk fel. E feletti mennyiség esetén, a rendelt darabszám függvényében határozzuk meg a postaköltséget.

Lemaradtál?
Nem gond, még bepótolhatod a hiányt!

A 2013-as évfolyam első 4 számát most akciósan, 1000 Ft-ért vásárolhatod meg!



*A Konzol Magazin 2010-es számait (hét magazint), mindössze 1000 Ft**-ért vásárolhatod meg!*



*A Konzol Magazin teljes 2011-es évfolyamát, mindössze 1000 Ft**-ért vásárolhatod meg!*



A 12. Konzol Magazin esetében választhatsz, melyik címlappal kéred azt.

*A Konzol Magazin teljes 2012-es évfolyamát, mindössze 1000 Ft**-ért vásárolhatod meg!*



A postai feladás árai rajtunk kívülálló okok miatt módosulhatnak, ezért azok változásának jogát a kiadó fenntartja. Amennyiben ez szükségessé válna, megrendeléskor tájékoztatást küldünk ki a megrendelőnek emailben.

Postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!

* Személyes átvétel vagy futárszolgálattal történő szállítás kérhető. A futárszolgálat díja a Konzol Magazin összes eddigi évfolyamára a csomagáron felül 3000 Ft.
** A lapokat egyben küldjük ki, amelyek nem férnek be minden postaládába.
A szállítási díj ajánlott küldeményként vagy futárszolgálat által egységesen 1500 Ft.

Fontos! Akik személyes átvételt kérnek, ők is először postai úton, vagy az elofizetes@konzol.eu-n jelezzék azt felénk. Miután az ügyfélszolgálattal rendeződik a rendelés, az illetőt telefonon értesítjük arról, mikortól veheti át személyesen a magazinokat a Console Corner üzletében. A boltban az előzetes rendelés és annak menetének végrehajtása nélkül nem vehetőek meg akciós áron a lapok!

Új Konzol Magazin-csomagok, amennyiben szeretnéd kibővíteni a gyűjteményed!

Te válogathatod össze a kívánt számokat.

10 db 3000 Ft

*Futárral: 1500 Ft**

5 db 2000 Ft

***Postával: 1000 Ft**

*Futárral: 1500 Ft**

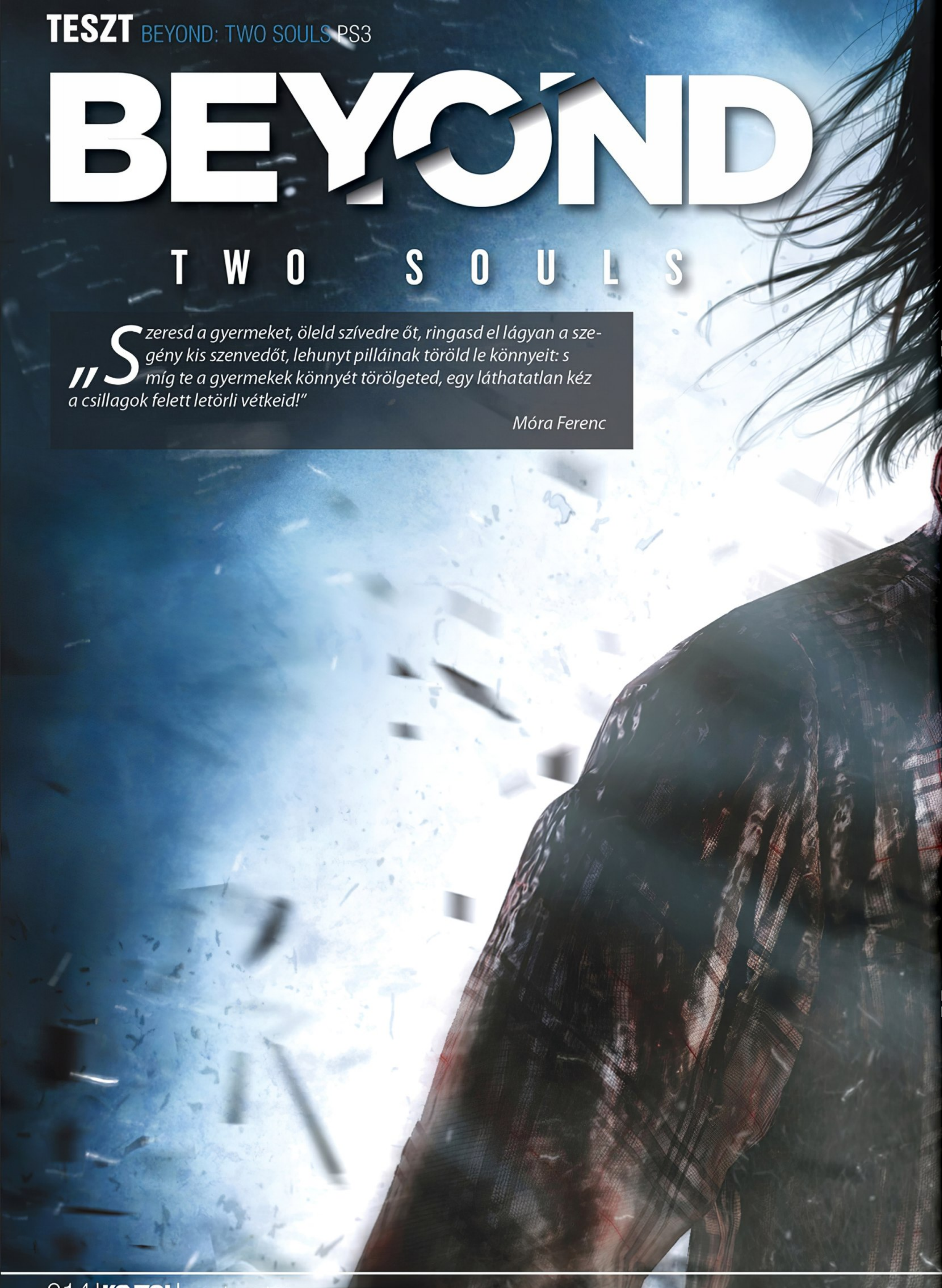
3 db 1000 Ft

***Postával: 800 Ft**

*Futárral: 1350 Ft**

** A feltüntetett szállítási díjak a csomagárakon felül értendőek.*
*** Ajánlott küldemény: plusz 400 Ft.*

Akciós csomagjainkat, lapszámainkat futárszolgálatunkon keresztül is megrendelheted. Ez esetben személyesen házhoz visszük a lapokat, amely előnye, hogy garantáltan sérülésmentesen kapod meg a megrendelt terméket, valamint az utalással sem kell bajlódnod, munkatár-sunknak a helyszínen is fizethetsz.



BEYOND

TWO SOULS

„Szeresd a gyermeket, öleld szívedre őt, ringasd el lágyan a szegény kis szenvedőt, lehunyt pilláinak töröld le könnyeit: s míg te a gyermekek könnyét törölgeted, egy láthatatlan kéz a csillagok felett letörli vétkeid!"

Móra Ferenc








Ki gondolta volna, hogy - szigorúan most az only PlayStation 3 címek mellett marad-va - a jelenlegi konzolgeneráció alkonyán még képesek leszünk *meglepődni*, *szájtát-va csodálkozni* és a minket ért audiovizuális élménytől, valamint érzelmi sokkhatástól *zsibbadtan figyelni* azt, ami megjelenik a televíziónk képernyőjén?

Ki gondolta volna, hogy ennyi év - és szoftver - után még tudnak, még lehet újat, újszerűt alkotni? Ki hitte azt, hogy vannak még olyan emberek, igazi *szak*emberek, akikben még él az alkotni vágyás tüze?!

Néhányan reménykedtünk ebben. Türelmesen vártuk, hogy ezek a zsenik befejezzék munkájukat, hogy révbe érjen álmuk a tervezőasztalról. Mindeközben csodálatos vidékekre látogattunk, adrenalintól fűtve megmentettünk pár világot, másokat pedig romba döntöttünk.

Ordítva húztuk meg a ravaszt, mert tudtuk, ha odatesszük magunkat, a csapatunk fogja megnyerni az *online háború* egy csatáját. Egyszóval: ***szórakoztunk***.
Mert *videojátékokat* - picit talán sarkítottan megfogalmazva -, ezért készítenek: hogy kikapcsoljanak minket, hogy megengedjék nekünk azt, hogy pár órára kilépjünk a mindennapi rutinból. A számlák fizetésének bűvköréből. A munka világából.

De mi történik akkor, ha nem videojáték készül a boszorkánykonyhában? Eladható-e a megszokottól eltérő termék azoknak, akiknek a nappalijában egy PlayStation, egy Xbox, vagy esetleg egy Nintendo pihen a polcon?

Olyan kérdések ezek, amelyekre nem lehet egyértelmű és döntő választ adni. Miért? Azért, mert nem vagyunk egyformák.

Valakinek a most megjelent GTA V jelenti a videojátékok csúcsát ebben a generációban. Másokat az Assassin's Creed világa, vagy éppenséggel az Uncharted kalandja varázsol el. Akadnak olyanok is, akik a Borderlands-ben érzik jól magukat.

De vannak, akiknek a Battlefield, esetleg a Call of Duty adja meg azt a pluszt, amire őszintén mondhatják: *igen, én ezért töltöm a szabadidőmet videojátékokkal*.

Olyan kilenc-tíz pontos játékokról beszélek a teljesség igénye nélkül most, amelyek bár más-más módon hatnak ránk, valamiben mégis találkoznak egy közös ponton.
Igen, a fentebb említett szó szinte mindegyikre ráhúzható: ***szórakoztatnak***.

Ám mi történik akkor, ha nem ezt a célt szolgálja egy termék, amely mégis szeretett konzoljainkra érkezik?

Nos az, ami a The Last of Us megjelenésekor és most történik az internet videojátékokkal foglalkozó blogjaiban, fórumaiban.

Ki merem jelenteni, hogy az eddigi legnehezebb értékelésemet pötyögöm most a Wordbe. A ***Beyond: Two Souls*** tesztelésének időszaka alatt még az utolsó fél órában sem tudtam eldönteni, milyen verdiktet, milyen hangvételű cikket szánjak neki a 33. Magazinba. A *já… - bocsánat, nem ez a megfelelő szó -, a szoftver* végjátéka viszont olyan szinten érintett meg, ahogyan csak nagyon, nagyon kevés dolog tud az életben - és ez volt az a döntő momentum, ami helyrerakott bennem mindent.

De ne szaladjunk ennyire előre a dolgokkal, illetve kezdjünk inkább azokkal a szegmensekkel, amelyek egyértelműek, magukért beszélnek.

Azt már hónapokkal ezelőtt konstatálhattuk, hogy a Beyond: Two Souls hihetetlen látvánnyal fog megajándékozni bennünket, *játé… nézőket*. Nem ma kezdtem az ipart, de komolyan mondom nektek, én még ennyire kidolgozott, részletes arcszerkezeteket, mimikákat, gesztusokat, mozgás animációkat és - ami a legfontosabb - érzelmeket még soha, egyetlen programban sem láttam. *Szomorúság, megdöbbenés, félelem, rettegés, elkeseredettség*: mindent tökéletesen és összekever-














hetetlenül azonosítani lehet a főszereplő(k?) arcán. Nincs olyan jelenet a Beyond: TS-ben, amiről ne tudnánk egyértelműen eldönteni, hogy milyen érzelmi állapotot mutat be. Ez köszönhető annak, hogy fantasztikus munkát végeztek a fejlesztők az új, Performance Capture engine-nel, illetve, hogy hivatásos színészekre aggatták rá a testhez simuló, szenzoros göncöket. Ellen Page és Willem Dafoe nem csak jól csengő nevek a Beyond: Two Souls dobozán: megdolgoztatták őket rendesen, és kiválóan teljesítettek.

És… és ennyi. Azért, mert az audiovizualitásba egyszerűen nem lehet belekötni: jó, ha nagyon szőrszálhasogató szeretnék lenni, akkor azt mondanám, hogy vannak egyes helyszínek, amelyeket elnagyoltak, így előfordul, hogy éles kontrasztot érzünk a karaktermodellek és a tereptárgyak között. Ritkán akadást is tapasztalhatunk, de annyira elhanyagolhatóak ezek a hiányosságok az egészhez képest, hogy azoknak, akik direkt nem okával vizsgálják a programot, fel sem tűnik.

A grafikában tehát nem lehet fogást találni a Beyondon, de nem is emiatt megy a flém a blogokban, fórumokban. Nem-nem… most jön annak a… hogy is fogalmazzak, annak az *elemnek*, *egységnek* a kitárgyalása a tesztben, amely bennem is jócskán okozott fejtörést. Induljunk el az alapsztoritól.
Túlságosan nem szeretnék belemenni a történetmesélésbe, mivel egyrészt magyar felirattal érkezett meg hazánkba a szoftver, másrészt, ha ezt átbeszélnénk, az pontosan olyan lenne, mintha a Viharsziget című film egyes jeleneteiről, azok összefüggéseiről és a cselekmény végkimeneteléről írnék. Elvenném tőletek az élményt, elvenném azt, amitől a Beyond is kimagasló… vagy éppenséggel középszerű, sablonos, klisékkel teli alkotás - de erre még visszatérünk.

Tehát a történet: elég, ha annyit tudtok így elöljáróban, hogy a főszereplőnk, Jodie Holmes egy test nélküli entitással áll kapcsolatban, szinte születése óta.
Őt Aidennek hívják és… nehéz megmondani, hogy milyen szerepet tölt be az életében. Sok mindent gondolhatunk és gondolunk majd róla: egyszer úgy érezzük, hogy kettőjük kapcsolata csak a véletlen műve, máskor ragaszkodónak, mi több, önteltnek, gonosznak hisszük… miközben azt a benyomást is kelti, hogy, védelmezi őt.

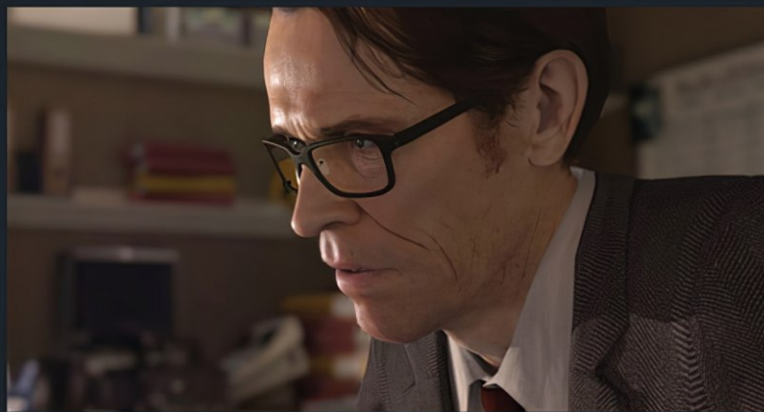
Jodie egy olyan kislány, aki egy láthatatlan személlyel kommunikál, akinek rémálmai vannak, akin horzsolások jelennek meg… nem csoda, hogy a szülei rettegnek tőle és intézetbe küldik: így találkozik Nathannel, aki paranormális jelenségeket vizsgál. Lényegében, egész kamaszkorát vele tölti, aztán jön a CIA, beszervezik, küldetéseket kap, aztán…

Aztán történik valami. És itt meg is állok a meséléssel. Nem tehetem meg, hogy leírom, mi történik Jodie-val, hogy Nathan milyen ember, hogy a CIA mit akar tőle igazából. Ezt. Át. Kell. Élni. Nem végigjátszani. Átélni. Úgy érzem, már eddig is észrevettétek, hogy mennyire próbáltam kerülni a *játék*, a *játékos*, a *játszás* és hasonló jelentésű szavakat: nem véletlenül. A Beyond: Two Souls NEM videojáték. Bár pörög a PlayStation 3-ban egy lemez, kezünkben kontrollert szorongatunk, trófeákat kapunk a fejezetek végén, de akkor sem JÁTÉK.
Aki így próbál hozzáállni, rossz úton közelíti meg a produktumot. Még a műfaji besorolása sem mond semmit igazán arról, amit a Beyond jelenthet nekünk. Olyannyira túlmutat mindenen, annyira más, mint amit eddig tapasztalhattunk, hogy… hogy nehéz, szinte lehetetlen kategorizálni. De nem csak azért, mert interaktív dráma.
Igen az, de mégse olyan, mint például a Quantic Dream másik csodája, a Heavy Rain. Csodálkozva és dühösen figyeltem a kommenteket, amelyek próbálják összehasonlítani e két alkotást. Nem lehet.









A Beyond nem egy újabb Heavy Rain, nem azon az ösvényen jár. A Battlefieldet és a Call of Duty-t sem lehet egymás mellé tenni csak azért, mert FPS mindkettő. Itt ugyanez a helyzet.

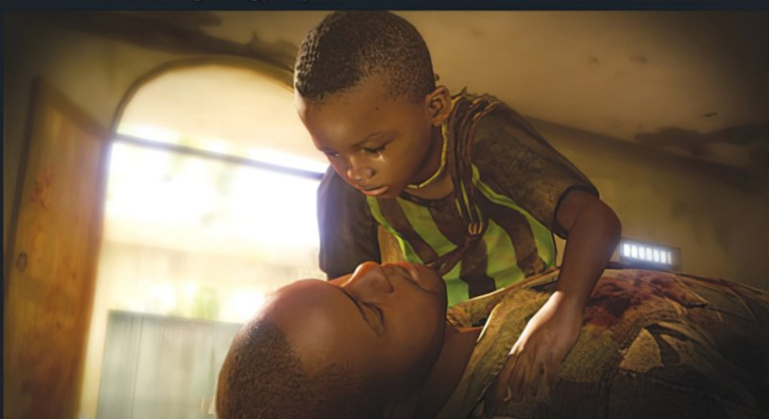
Mi a legnagyobb különbség? Egyrészt, a történetvezetés. Szó szerint értve a cselekmény vezetése, ugyanis a Beyondban nem időrendben következnek egymás után a fejezetek. Hatalmas ugrásokat tapasztalhatunk, amelyek elsőre, másodjára, de még harmadjára is zavarják az embert.
Aztán, ahogyan közeledünk a végkifejlethez, megértjük azt, miért választották, tervezték ilyennek ezt a mesét.
A szemünk előtt bontakozik ki Jodie jellemének változása és úgy kapunk választ a miértekre, ahogyan eddig csak néhány (művész)filmben: *Az élet fája*, *A Forrás* például hasonló - de ne értsetek félre, nem ugyanolyan - megoldásokkal érzékelteti az ember érzelmeinek hullámzását, ok-okozati viszonyát. Akik láttak az előbb említett filmeket, a Quantic Dream csodáját is érteni fogják.

De nem csak a történetvezetés az, amit kifogásolnak sokan. Sokszor, sok helyen olvastam - utólag -, hogy súlytalonok a karakterek, illetve a döntések. Nos, az előbbit aláírom: Jodie karaktere minden más szereplőjét elnyomja. Hiába dolgozták ki Nathan jellemét, Ryan vagy a négy hajléktalan személyiségét, nem érnek fel a főszereplőhöz.
Statisztákká deklarálódnak, amely egyértelműen negatívum annak tükrében, hogy egyébként ők milyen fontos szerepet töltenek be Jodie életében.
Viszont, a döntések súlytalanságát nem tudom elfogadni hibának. Miért? Mert biztosan voltatok már ti is válaszút előtt. Abban a pillanatban ott, azon a percen éreztétek a döntésetek jelentőségét?
Tudtátok, mit fog hozni az életetekben még akkor is, ha csak annyiról volt szó, hogy aznap este mégiscsak nekiindultok bulizni egy haver invitálására? És elmentetek és találkoztatok valakivel, akibe szerelmesek lettetek… csak gondoljatok bele ebbe. Lehet azt előre tudni, hogy a meghozott döntés, milyen útra tereli az életeteket?

Szerintem nem. Legalábbis, a döntés pillanatában nem. Utólag persze átértékelhetjük a dolgokat, megtalálhatjuk azt a pontot, ahonnan elindultunk az ösvényen és jelentőséget adunk a döntésnek, de addig? Csak élünk… szinte tudatlanul.

És ez az, amitől a Beyond mestermunka lett. Mert nem érezzük a terheket, amelyeket magunkkal cipeltünk a döntéseink miatt, csak a legvégén. Ott viszont akkorát üt, amit jó eséllyel sose felejtünk el.

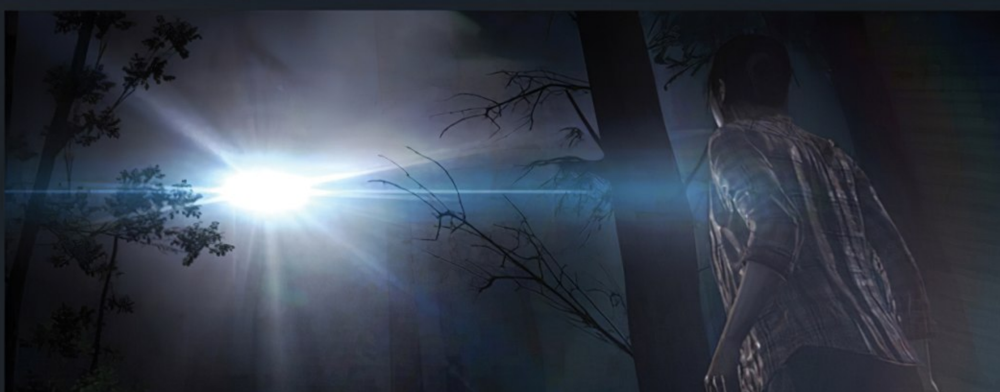
Igen, az előbb kimondtam a varázsszót: *mestermunka*. Én annak tartom, de szeretném tisztázni, hogy pontosan mit is jelent most ez a fogalom, ebben a tesztben, ugyanis a program nem hibátlan. Bár 23 befejezése van, ennyi újrajátszási faktor nincs benne. Egyszer érdemes még nekifutni Jodie történetének, immáron időrendben, hogy a legapróbb jeleket is észrevegyük, de azon túl már… már nem okoz maradandót.
Elsőnek üt nagyot. Tény továbbá az is, hogy az említetteken túl (csak emlékeztetésképp: Jodie jelleme mindenki másét elnyomja, grafikai anomáliák) a zenék amolyan háttérzajok lettek csupán, valamint az irányítás is olyan egyszerű, mint egy faék. Nyugodtan elfért volna itt is a többgombos QTE: teljesen érthetetlen számomra, hogy miért korlátozták le így a kontrollt. Ráadásul a harci jeleneteknél nem is mindig egyértelmű, hogy merre kellene tolni az analóg kart… ezek azok a hibák, amiket még észrevettem, illetve akad egy másik is, amit kétféleképpen lehet







értelmezni: az, hogy hullámzik a történet. Az eleje felkelti az ember érdeklődését, aztán leül az egész… olyan fejezetekben töltjük el az időnket, amelyeket nem értünk, hogy miért is kerültek bele a cselekménybe, majd jön a végjáték, ami értelmet ad mindennek. Ilyen üresjárat a legtöbb művészfilmben van, amiből szépen, lassan építik fel a katarzist az utolsó percekre. A Beyondban is ez történik, és hogy ez hiba, hiányosság, vagy zseniális komponálás, az már egyénfüggő… ahogyan a most következő pontozás is.



Úgy hiszem, ismertek annyira, hogy tudjátok, én aztán nem szoktam szórni a magas pontszámokat. Ez a já… na már megint. Látjátok, ez a baj, hogy bevett szavakat használnék, de nem tehetem meg, mivel a Beyond - ahogyan már említettem -, NEM játék. A Beyond valami olyasmi, ami belefér a konzolok *szórakoztató elektronika* megnevezésébe, de mégsem lazítja el az embert: sőt, ellenkezőleg. Érzelmeket vált ki belőle, gondolkodóba ejti, magával ragadja, fel, egészen a csillagokig, onnan meg hagyja lezuhanni saját lelkének sötét, boltíves termébe. Éppen ezért, nem való mindenkinek, a reklámkampánya is megtévesztő, mert az a mainstream vonalba próbálja beszuszakolni (aminek ékes bizonyítéka az irányítás egyszerűsége, Ellen Page és Willem Dafoe, a mobilos Beyond: Touch többjátékos alkalmazás, illetve az akciójelenetek sokasága), pedig nem odavaló! Egy nagyon szűk rétegnek szól, akik érzelmileg széles spektrumban képesek élni, akiknek a fentebb említett *Az élet fája* és *A Forrás* című film nem egy vonatott, semmitmondó, a felénél belealszok *valami*. Nekik való alkotás, számukra maximálisan kielégítő, mert úgy fognak felállni mellőle, hogy valami pluszt kaptak, amit sose felejtenek el. És pont ezért, ha a GTA V megérdemelte a 10 pontot, mert sose látott magasságba emelte a videojátékokat és szórakoztat, akkor most a Beyond: Two Souls is maximális pontszámot kap tőlem, mert megérinti az ember lelkét.
Nehéz volt ez a döntés, mivel a tesztidőszak alatt volt olyan mélypontom is, amikor hétnél többre nem tartottam a szoftvert… de azok az események, amik az utolsó fejezetekben történtek, illetve amit az epilógus elmesélt, olyan szinten mellbe vágtak, amik miatt úgy döntöttem, muszáj vagyok ezzel is kifejeznem a hálámat a Quantic Dreamnek. Vannak hibái, amelyek játékmechanikai hiányosságok, de mint interaktív sztori… hibátlan. Hibátlan, mert… éljétek át, tudni fogjátok, miről beszélek.

Viszont, és ez nagyon, nagyon fontos: a Rockstar produktumával ellentétben ez a 10 pont nem a tömegnek szól.

Csak annak a kevés embernek, akik tényleg száz százalékosan be tudják fogadni a Jodie életének történetét: ha a cikk elolvasása után úgy érzed, Te ilyen ember vagy, rohanj megvenni, most azonnal!
Mindenki más? Vonjon le kettőt ebből az értékelésből.

10/10

Kiadó: ***Sony Computer Entertainment*** Fejlesztő: ***Quantic Dream***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p*** Hang: ***DD 5.1, DTS***

VIZUALITÁS 10 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 8

13 790.-

Dzsek


CUT HERE
grand theft auto FIVE

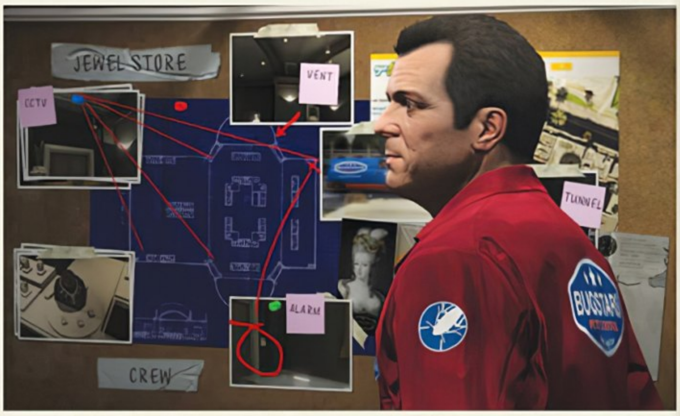
Nagy gázba keveredtem, amit kizárólag magamnak köszönhetek, ráadásul ezúttal nem csak a saját életem került veszélybe. Önfejűségem és dacos haragom miatt a családomat is bajba sodortam, pedig a tanúvédelmi program minden téren biztonságot nyújtott számunkra. Pénzre van szükségem. Sokkal többre, mint amennyit a luxusvillám és a méregdrága autóim, vagy éppen a jachtom, illetve a befektetéseim érnek. Rengeteg pénzre… Azt hiszem, idáig szerencsésnek mondhattam magamat, mert évekkel ezelőtt sikerült élve kiszállnom a buliból, ám mostantól minden megváltozni látszik.

Furcsa érzések kerítenek hatalmukba ezekben a percekben. Végignézek a csapatomon, és bár tudom, hogy egytől egyig mindanynyian profik, legbelül rettenetesen izgulok. Hiába, elszoktam a melóktól… Te jó ég! Hány éve is már annak, hogy T-vel átruccantunk kirámolni Vice City központi bankját? 8 vagy talán 10…

Mindenesetre túl rég ahhoz, hogy egy rutinmunkának számító ékszerbolt kifosztása előtt higgadt tudjak maradni. Mindent megterveztem, nem jöhet közbe semmilyen gikszer. Magasan képzett lövésszel, profi hackerrel és hivatásos sofőrrel dol-gozom, akiknek igen sokat fizetek azért, hogy a legkisebb probléma se merülhessen fel az akció során. A nevem Michael De Santa. Újra önmagam vagyok, és ismét azt teszem, amihez a legjobban értek!







A ***Grand Theft Auto V*** megjelenése előtti időszakban engem is legalább olyan mértékű izgalom kerített hatalmába, mint az előző oldalon elmélkedő, éppen egy ékszerbolt kirablása előtt álló Michael De Santát. Napokkal a játék megjelenése, vagyis a szeptember 17-ei világpremier előtt gyakorlatilag már aludni is alig bírtam, így érthető módon a nagy napon már nyitás előtt ott toporzékoltam a Console Corner bejárata előtt a hónapokkal korábban előrendelt játék gyűjtői kiadásáért.
A sorozat iránti rajongásom ellenére a cikk megírásának lehetősége azonban kettős érzéseket keltett bennem. Egyfelől több szempontból is rettenetesen örültem, hogy engem kértek fel a munkára, másfelől viszont kissé „hálátlan" feladatnak éreztem egy olyan játékról írást készíteni, amit jó eséllyel az olvasók legalább 70-80%-a már rég befejezett az otthonában, mire a magazint a keze közé kaparintja. A magasnak vélt játékosszámot pusztán arra alapozom, hogy miután a premiert követően a PSN-es barátlistámra tekintettem, szinte ismerős nem volt, aki ne a Rockstar Games grandiózus alkotásával múlatta volna a szabadidejét. Ez persze nem is csoda: az 5 éven át tartó fejlesztéssel és a több hónapos intenzív marketinggel közel 270 millió dollárra rúgó költségvetésű progi minden várakozást felülmúlt.
A fentebb említett döbbenetes számhoz természetesen hatalmas elvárások társultak nem csak a játékosok, hanem a kiadó részéről is, ám arra talán még a Take-Two vezére, Strauss Zelnick sem számított, hogy a szuperprodukció már az első napon átlépi a 13 millió darabos értékesítést, nagyjából 800 millió dolláros (hozzávetőlegesen 177 milliárd forint) bevételt generálva ezzel. Hangsúlyozom, mindezt a megjelenést követő első 24 óra leforgása alatt érte el a játékszoftver! A teljes szórakoztatóipar (Hollywoodot is ide értve természetesen) pedig csak tátott szájjal, döbbenten figyelte a példátlan sikert. Teszt következik!

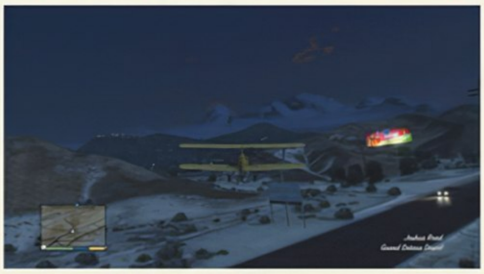
A Grand Theft Auto V több szempontból is rendhagyónak mondható a sorozat életében, de a legfontosabb újítás a korábbi epizódokkal szemben, hogy immáron nem egy, hanem három főszereplőt irányíthatunk a sztori során, akik közt szituációtól függően ugyan, de javarészt szabadon váltogathatunk. A történések a rendívül kreatív játékkoncepciónak megfelelően egyfelől előrelendülnek külön a karakterekhez tartozó vonalon, de ugyanokkor maga a központi sztori is halad előre a maga útján, ahogy teljesítjük a különböző megbízásokat. Michael, Franklin és Trevor három teljesen eltérő személyiségű főhős, akik saját élettel, lakóhellyel, baráti körrel, hobbikkal, háttérrel és motivációval, továbbá egyedi képességekkel (erről később) rendelkeznek. Rövid jellemzést róluk kicsivel odébb, a számukra készített karakterkártyákon olvashatsz!
A három jómadár közül kettőnek, Michaelnek és Trevornak van csak közös múltja, azonban a játék elején nincs hármójuk között kapcsolat. A sztori persze idővel egymás útjába tereli hőseinket, így néhány óra gameplay elteltével jutunk el arra a pontra, ahol már szabadon válthatunk a szereplők között. Ugye emlékeztek még a GTA IV frenetikus missziójára, a „Three Leaf Clover" című küldetésre, melyben Niko-nak és csapatának Liberty City központi bankját kellett kirámolnia? Nos, a Grand Theft Auto V-ben minimum olyan volumenű, de inkább nagyobb hangvételű rablások megtervezése, majd végrehajtása lesz a küldetéseink fő célja. Működési területünk ismét a képzeletbeli San Andreas állama, azon belül is Los Santos városa és az azt körülvevő vidék lesz (Blaine County), amely térségek immáron napjaink Los Angeles-ét és további dél-kaliforniai régiók kisebb településeit, természeti adottságait és kialakítását vették alapul.
A sztori fővonalát a fentebb említett GTA IV-es küldetéshez hasonlítható hat darab nagyobb rablás adja, melyeket kivétel nélkül komoly előkészületi folyamatok előznek meg. De, hogy konkrétumotokról is írjak, részleteiben fogok felvázolni egy balhét kezdve az elejétől egészen az akció befejezésig, érintve azokat a gameplay mechanikai újításokat is, amelyek alapjaiban változtatták meg a korábbi részekből megismert formulákat. Minden nagyszabású melót komoly felkészülés előz meg. Ezekhez a feladatokhoz sorolható első körben a helyszínszemle.
A feltérképezés művelete során az adott célobjektumról és esetleg az ahhoz kapcsolható egyéb, fontosnak ítélt pontokról fényképeket kell készítenünk. Miután ezzel megvagyunk, döntenünk kell, hogy a rablást nyers erővel, avagy inkább ésszel, ezáltal átgondoltan és csendes módszerrel, úgymond a hátsó ajtón keresztül hajtsuk-e majd végre.



A sztori köré épülő hat rablás egytől egyig nagyszabású akció, így triónk hiába mondható önmagában is kellően ütősnek, a siker érdekében szükség van további munkaerőre is. Miután kiválasztottuk a számunkra szimpatikus lebonyolítást, a csapat összeállítása következik. A leendő kollégák „szakmájuk" szerint kerülnek képbe a kiválasztás során, így többek között számítógépes kódfeltörők, sofőrök, lövészek közül kell a számunkra szimpatikus delikvens mellett letenni a voksot. Mivel ezek az emberek nem dolgoznak ingyen, a várható zsákmány adott százalékát kell a számunkra odaadnunk a művelet végén. Tarifájuk egyenes arányban van szakmai képzettségükkel, így csak a játékoson áll, hogy kevesebbet fizet, és ez által kockáztat, avagy többet tejel, de lehetőség szerint megkíméli magát az esetleges ballépésektől.
Érdemes megemlíteni, hogy nem feltétlenül kell a drágább munkaerőt igénybe venni, ugyanis a csapattársak minden sikeres rablást követően fejlődni fognak, ha persze nem esnek el az akció során, bár ez nem jellemző.
A menedzselési fázist követően ismét a teljesítésére váró küldetésekkel halad előre a folyamat, melyek során a tárgyi eszközök beszerzése lesz a cél.
Álruhákat, akár trójai falónak használt teherautókat, meneküléshez szükséges járműveket, fegyvereket, különböző vegyi és robbanóanyagokat kell beszereznünk.
A főküldetéseket jelentő megbízások a rablásokhoz, illetve a szereplők külön szálakon futó életének eseményeihez kapcsolódnak, többször keresztezve egymást. A játékban található 69 (imádja a R* ezt a számot)









missző csúcspontjait természetesen maguk a rablások jelentik, amelyek azon felül, hogy összetettségüknek köszönhetően rendkívül jól felépítettek, valami elképesztően izgalmasak és hangulatosak is!
Olyan szintű adrenalin bomba az összes bűntény, amit jó eséllyel soha nem fogsz elfeledni, de az biztos, hogy sokáig emlékezetesek maradnak majd számodra.
Már az oktatórésznek szánt prológusnál is megtapasztaljuk, mennyire gördülékenyen működik a nagy újítást jelentő karakterváltás, de amikor ezt a későbbi akciók során élesben is megtapasztaljuk, hát az minden várakozást felülmúl majd!
Képzelj csak el egy feszült szituációt, amely során a három szereplő három különböző szemszögéből éled meg az eseményeket! Szemléltetéseképpen egy példát mondok csak, ami már a játékot megelőző bemutatókban is szerepelt, így jó eséllyel tényleg nem rontok el egyetlen meglepetést sem. Tehát, Trevor és Michael egy helikopterrel érkezik az FIB épületéhez, ugyanis a feladat az, hogy raboljanak el egy tanút az épületből, mielőtt még megeredne a nyelve. Franklin is a helyszínen van, azonban ő az ügynökség felhőkarcolójával szemben lévő épület emeletéről biztosítja az akciót.
Miután Trevorral odarepültünk az FIB irodaházához, a program jelez, hogy váltsunk át Michaelre, akivel a helikoptert biztosító kötelekkel elhagyjuk a légi járművet, majd leereszkedünk a ház falán a célszemélyünk emeletéig. Itt, miután betörtük az ablakot és elragadtuk a célpontot, lövöldözésbe kezdünk. Ezen a ponton Michael segítségül hívja Franklint, így azonnal átváltunk a srácra, akivel a mesterlövész puskánkat használva rögvest elkezdjük leszedni a szemközti épületben lévő fegyvereseket.
Miután segítettünk társunkon, ismét váltás következik, melynek során újra Michael lendül akcióba! A hatóságok nem sokat szórakoznak, ennek betudhatóan pedig másodpercek alatt megérkeznek a rendőrségi helikopterek a helyszínre, amiket immáron a frissen átváltott Michaellel kell leszednünk, miközben Trevor megpróbál elnavigálni minket a helyszínről. Gépfegyverünket használva Michaellel elintézzük a nyomunkba eredt hatóságot, majd Trevorra váltva elrepülünk a küldetés végét jelentő leszállási pontig. Valahogy így kell elképzelni a karakterváltás misszió közbeni alkalmazását.

Egyébként a küldetésekben jelenlévő váltások lehetnek tetszőlegesek, ajánlottak, illetve kötelezően elvégzendőek.
Szabad kóborlás esetén viszont bármikor válthatunk a karakterek között, ami nem kevés vicces pillanattal lepi meg a játékost. Ezeket a karaktercseréket a gyakorlatban úgy kell elképzelni, mintha a Google Earth programot használnánk, vagyis váltásnál a kamera eltávolodik az éppen aktuálisan irányított szereplőről, majd ráközelít arra a főhősre, akit kiválasztottunk.
Ennek a műveletnek az időtartamát a karakterek közötti távolság határozza meg. Amennyiben egymáshoz közel tartózkodnak, akkor a csere azonnal megvalósul, de ha egymástól nagyon messze esnének, akkor sem jelent többet pár másodpercnél a folyamat.



Ahogy említettem, a váltásokat követően nem egyszer lehetünk vicces, szokatlan, vagy akár meghökkentő pillanatok átélői. Trevorra váltva például simán szemtanúi lehetünk, mikor éppen egy kukából mászik elő, vagy amikor mocskos és undorító módon, zsebkendőt nem használva fújja ki a taknyát az utcán. A másik két szereplőnek és persze a példaként felhozott őrültnek is rengetegféle ilyen kisebb jelente van, igazság szerint én 20 óra játék után sem találkoztam két ugyanolyan szituációval. Az eddig taglalt szereplőváltás mellett a második legfontosabb újítás a speciális képességek partiba hozatala. Korábban még magam is tartottam ezektől a megoldásoktól, lévén egyszerűen nem tűntek egy GTA játékba valónak. A gyakorlat bebizonyította, mekkorát tévedtem!

A San Andreas-ból részben visszatérő karakterfejlődési ágak (Állóképesség, Fegyverhasználat, Erő, Lopakodás, Repülés, Vezetés, Tüdőkapacitás) mellett ugyanis speciális képességekkel is bírnak hőseink.

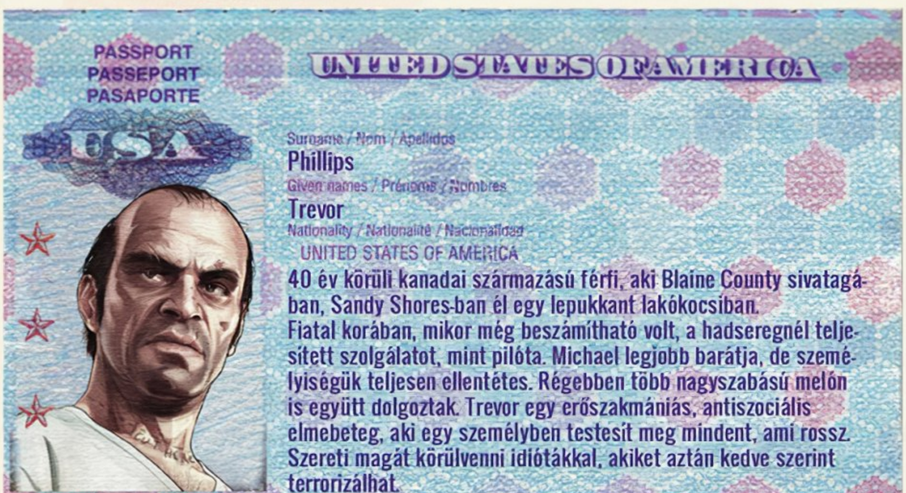
Michael a fegyverhasználatban jeleskedik, így az akció során Max Payne módjára képes lelassítani az időt (postosabban az Ő reakcióideje redukálódik minimálisra).

Trevor egyfajta dühroham kíséretében dupla erős sebzéseket tud bevinni, miközben fele annyira sérül, mint alapesetben.

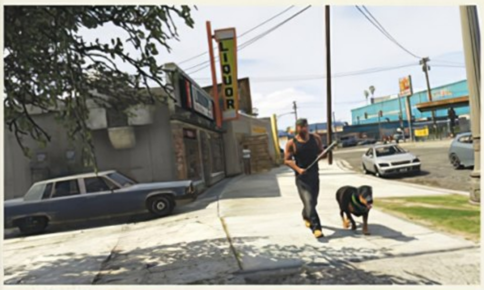
Franklin szintén a reakcióidején tud javítani, csak ő éppen ezt vezetés közben teszi, ráadásul rendkívül látványos módon.

A játékmechanikai fejlődés nem csak az eddig említett területeken mutat előrelépést a korábbi epizódokkal szemben, hanem szinte az anyag minden pontján.

Sokat javítottak a harcrendszer elemein, ami így hozza, sőt túl is mutat a GTA IV-et követő Red Dead Redemption és Max Payne 3 jól bevált formuláin. Gyors eszközválasztást biztosító „fegyverkerékkel", kiválóan működő fedezékrendszerrel, többféle beállítást támogató célzási metódussal, fegyver átalakítási opcióval és javított közelharci tulajdonsá-











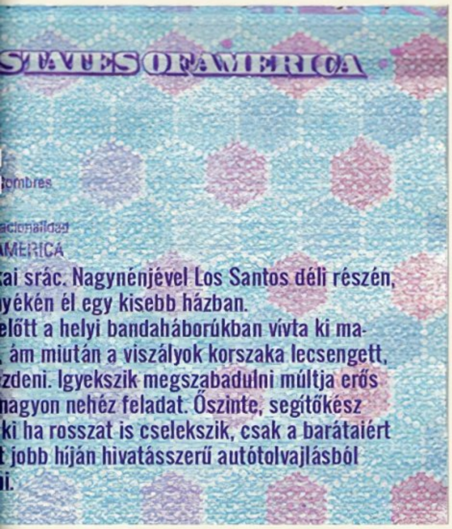
gokkal szembesülhetünk a játék folyamán, csakhogy néhányat példaként hozzak fel a tonnányi újdonság közül.
A vezethető járművek tekintetében is jelentős mennyiségű pozitívumról tudnék beszámolni, de a hely hiányában csak a két legfontosabbat említeném meg.
Az egyik, hogy talán ebben a részben találták el legjobban a járművek viselkedését, tehát nem annyira komolyan vett, mint a negyedik részben, ám közel sem annyira árkád és fizikátlan, mint mondjuk az előző generációs GTA játékokban. Véleményem szerint a tökéletesnek számító arany középutat találták meg a fejlesztők ezen a téren.



A progiba nem mellesleg pedig valami irgalmatlanul sokféle földi, vízi, és légi közlekedési eszköz került bele, autók esetében átfogó modifikációs lehetőséggel.
Biztos vagyok benne, hogy vannak olyan ide sorolható játékelemek, amelyekről nem tettem említést, amiért ezúton is elnézést kérek, de egyszerűen muszáj, hogy rátérjek a GTA-széria már-már védjegyeként szolgáló, opcionálisan elvégezhető feladatok és kikapcsolódási lehetőségek bemutatására.

Ahogy a sorozattól már megszokhattuk, a történetet előremozdító küldetések mellett rengeteg egyéb más tennivalónk akad a játék világában. Elsőként jöjjenek a mellékküldetések, majd a különféle sportok!
Az alsó hangon 25-30 óra játékidőt biztosító 69 főküldetés kiegészül 58 darab, úgynevezett „Strangers and Freaks" misszióval, mely feladattípusok során furcsa fazonoknak kell mindenféle, hol elfogadható, hol pedig egészen elképesztő kérést teljesíteni.
Ezeknek a missziónak egy része gyakorlatilag úgy funkcionál, mint a IV-ben a kékembeies megbízások.
A csavar esetünkben annyi, hogy a három főhősnek megvannak a maga küldetései, vagyis nem vehetünk fel pl. Trevorral egy Franklinnek szánt feladatot.
Aztán, van itt még 57 darab véletlenszerűen megjelenő „Random Events" küldink, ami már ismerős lehet a Red Dead Redemption játékosai számára.
San Andreas a legkülönfélébb célokat állítja a trió elé: ellopott pénztárca, autó és motor visszaszerzésétől kezdve, páncélautók kirabásán át, paparazzi fotók készítéséig mozog a skála, de az említetteken felül természetesen sok más kihívást is rejtenek magukban ezek a típusú feladatok. Mentős, tűzoltós és rendőrös küldetéseket ezúttal sajnos nem végezhetünk, azonban vásárolhatunk egy komplett taxitársaságot, minekután vállalhatunk már fuvarozást is!
A témakört érdemes kiegészíteni a gyűjtögetnivalók megemlítésével, amikkel szerencsére ezúttal sem bánt szűkmarkúan a R*. 50 levéldarabkát, 50 űrhajó alkatrészt, 30 tengeralattjáró alkatrészt és 30 darab nukleáris hulladékot van lehetőségünk felkutatni a játéktérben.

A sok munka után ránk férne a kikapcsolódás? Gyerünk sportolni! A GTA V többféle szabadidős lehetőséggel kecsegteti az aktív szabadidős tevékenységek szerelmeseit. Elmehetünk golfozni, teniszezni, benevezhetünk triatlonra, részt vehetünk biciklitúrán, vadászhatunk a hegyekben, célba lőhetünk az Ammu-Nation lőterein, az extrém sportok hódolói pedig akár ejtőernyővel a hátukon vethetik bele magukat a szédítő mélységbe a Mount Chiliad döbbenetes magasságokkal rendelkező csúcsáról. Inkább a technikai sportokat részesíted előnyben?
Pattanj Jet-Skire, vegyél részt illegális autóversenyeken, hajts végre repülős mutatványokat, vagy zúzzál off-road futamokon!
Akarsz egy görbe estét a haverokkal?
Hívd fel őket mobilon és menjetek együtt piálni, üljetek be egy moziba, vagy látogassátok meg a helyi sztriptízbárokat!
Próbára akarod tenni az üzleti érzékedet? Tőzsdézz és ugorj bele az ingatlanbizniszbe!
Soha egyetlen játék nem nyújtott annyiféle és olyan professzionálisan kivitelezett minijáték gyűjteményt, mint amit a R* integrált ebbe az anyagba.
A GTA V elképesztően tartalmas világában csak az nem találja fel magát, aki nem akarja.
További oldalakat tudnék szentelni az általam leírt lehetőségek részletesebb bemutatására, de muszáj áttérnem a bemutató következő fejezetére.











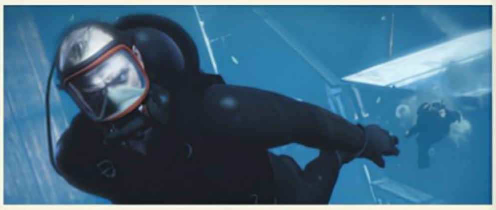


Az anyag tartalmi összetevői után lássuk a technikai oldalt! Nem hazudok, a progit egész egyszerűen valami döbbenetesre rakták össze! A Rockstar saját fejlesztésű motorja az utolsó erőforrásokat is kifacsarja a konzolokból, és olyan látványvilágot prezentál, amire ebben a generációban egyetlen más, nyitott világgal operáló alkotás sem volt képes. A GTA V teljes játékterében minden valósághű, a legapróbb eleméről is lerí, hogy maximális műgonddal készítették el.
A játék megjelenése előtt néhány héttel a program művészeti vezetője, Aaron Garbut azt állította egy interjú során, hogy Los Santos közel 50 négyzetmérföldnyi világát úgymond teljesen „szabad kézzel" alkották meg, vagyis nem egy olyan eljárást alkalmaztak, amely jelentős mennyiségű előre legyártott elemből hozza létre a térkép bizonyos területeit, hanem mindent manuálisan, méterről méterre építettek bele a grafikusok a játéktérbe. Látva azt a részletességet, amely a várost, a kisebb vagy éppen nagyobb településeket és ezen életterek lakóit, az állatokkal teli érintetlen vadont jelentő hegyeket és mezőket, szinte a képernyőn keresztül is érezhető forróságot ontó sivatagokat, a hűsítő folyókat, a szigetet körülölelő tengert és annak az élővilágát, elhiszem neki.
Előzetesek során rendre lehetett arról hallani, hogy a víz egészen fenomenálisan fest a GTA V-ben. Ez valóban így van! Már-már a következő generációt vetíti előre a nagy késségű megjelenítése, amit csak tetéz annak fizikája! Hatalmas élmény először belecsobbanni a hullámzó habokba, majd úszni és alámerülni. A víz alatti világ kidolgozása pedig fantasztikus lett, valóban betartotta a R* az ígéretét, miszerint egy komplett ökoszisztémát fognak létrehozni a tengerben.

A tengeren a különböző vízi járművek visel-kedésének modellezése is megérdemel egy csillagos ötöst, lévén kifejezetten ennek a témának dedikált játékok nem prezentáltak eddig ilyen szintű szimulációt. A játékba egyébként kiváló napszak váltakozás és időjárási effektek kerültek beépítése, melyek csak tovább fokozzák a látványorgiát. A már megszokott éjszaka-nappal ciklusok alatt (1 valós perc továbbra is 1 játékbéli óra a szabad kóborlás során) verőfényes vakító napsütést, borongós-ködös időt, illetve kifejezetten felhős, majd viharba átforduló időjárást is átélhetünk szakadó esővel és akár hatalmas villámokkal, mennydörgés kíséretében.

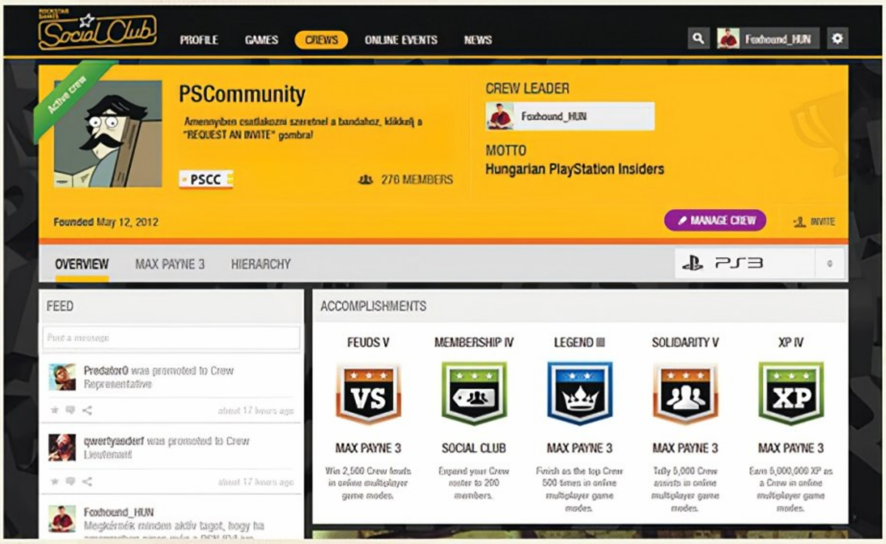
Ez persze mind kevés lenne akkor, ha nem töltötték volna meg élettel a játékteret a készítők. Erről azonban szó sincs!
A nem mellesleg hihetetlenül aprólékosan lemodellezett város valósághűen adja vissza Los Angeles gazdagabb és szegényebb negyedeinek látképét. Az utcákon lévő járókelőket tekintve szinte alig látni két egyforma NPC-t! Ráadásul mindenki végzi a dolgát, éli a maga kis életét, vagy reagál a közelében lévő váratlan eseményekre.
Ugyanez a változatosság a gépparkra is igaz. A korábbi GTA játékokban egyfajta szükséges rossz volt, hogy a rendszer több egyforma autót dobott be az éppen látható játéktérbe, ezzel kímélve a rendszermemóriát.
Most, a generáció végén ettől az illúzióromboló megoldástól is sikerült megszabadulni, így rengetegféle járművel fogunk találkozni az utakon. Továbbá olyan apróságnak tűnő, azonban a valósághű képhez nagyban hozzájáruló dologra is figyeltek a fejlesztők, mint a napszaknak megfelelő forgalom.
Kora reggel, amikor az emberek dolgozni mentek, nem egyszer futottam bele dugóba az utakon, viszont napközben rosszabb esetben is már csak néhány autót kellett kikerülnöm ugyanott.



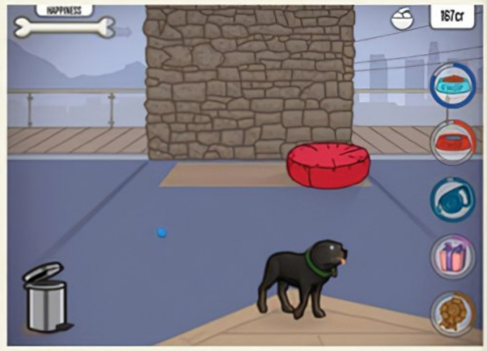


Az elhangzott megoldások mellett ráadásul a GTA V szállítja le a széria legtöbb és legszebb járműveit is egyben. Hiba a gépezetben? Nos, talán csak egy kicsi: a játékmotor adott szituáció függvényében hajlamos kis mértékben ugyan, de belassulni.
A vizualitás mellett a játék audio szegmense is első osztályúra sikerült. A szinkronszínészek egytől egyig profi munkát végeztek, olyannyira, hogy véleményem szerint ezen a ponton is kenterbe veri az összes korábbi epizódját az V. Részletezni és magasztalni felesleges, egyszerűen hallani kell őket!
A zenei aláfestésnél érdemes megemlíteni, hogy immáron nem csak a rádióállomások (15 zenecsatorna 240 zeneszáma kapott helyet a játékban) trackjei és a beszélgetős csatornák résztvevői szólalnak meg, hanem külön háttérzenét is komponáltak a küldetésekhez. Ezek az aláfestő zenék rendre nagyon megdobják a hangulatát az adott misszióknak, szóval egy újabb remek döntés volt a behozataluk.


Szereted kihívások elé állítani magad? Mászd meg a Chiliad-hegység félelmetesen magas vonulatait, majd ejtőernyővel a hátadon vesd le magad a hegytetőről a szédítő mélységbe!
Szeretnél elmenekülni a világ elől, majd elmerülni a gondolataidban? Meditálnál, kitisztítva az elmédet? A belső harmóniát északon, a Gordo-hegyen keresd!
Szereznél vadászgépet, harci helikoptert vagy tankot? Hatolj be a Josiah-hegy lábánál található katonai bázisba, a Lago Zancudo erődbe, majd törj ki a frissen szerzett harci gépezettel!
Hiszel a földönkívüli civilizációkban? Tudni szeretnéd, hogy az igazság valóban odaát van-e? Ha igen, feltétlenül keresd fel a Sandy Shore sivatagos terültén lévő UFO-hívők társaságát!
Távolról már számtalanszor, testközelből viszont még soha nem láttad a Los Santos-i Vinewood-feliratot? Itt az ideje, hogy a jelképpé vált nevezetesség közvetlen árnyékából csodáld a nyugtató naplementét!
Felülnél egy óriáskerékre, vagy felmerészkednél egy hullámvasútra? Ejtsd útba Del Perro Pier vidámparkját, ahol néhány dolcsiért cserébe újra gyereknek érezheted magad.
Kedveled a vízi sportokat? Szereted a száguldást? Los Santos keleti partján egészen biztosan megtalálod a számításod, ahol Jet-Ski futamok egész során vehetsz részt!
Kedvet kaptál egy kis fürdőzésre vagy csak szeretnél végigsétálni Los Santos közkedvelt strandján, ahol csinos bikinis csajok süttetik a formás idomaikat? Irány a Vespucci Beach, melynek közelében még teniszezni is elugorhatsz, ha úgy tartja kedved.
Nosztalgiáznál? Látogass el a Grove Streetre és keresd meg CJ házát, de vigyázz, mert Los Santos déli része továbbra is nagyon veszélyes egy kívülálló számára!
Szeretnél különlegesen képzett pilótává válni? A Los Santos International Airporton elérhető repülős iskola tárt kapukkal vár, ahol a legvakmerőbb légi mutatványokat sajátíthatod el.







A cikk utolsó részében a Rockstar Games korábban már említett Social Club integrációjáról és persze magáról a közösségi oldalról, továbbá a GTA V-tel együtt debütáló mobil applikációról, az iFruitról ejtenék néhány szót, mivel mindkét elem különleges szerepet tölt be a játékban.

A Social Club-ot még 2008-ban hozta létre a Rockstar Games azzal a célzattal, hogy a cég által gyártott játékok playereit közelebb hozza egymáshoz. Sikeres regisztráció után barátlistát hozhattunk létre, üzenőfalon oszthattunk meg gondolatainkat, stb.
A belépés mellé szükség volt PSN ID-re vagy Xbox Live Gamertag-re, amin keresztül a rendszer képessé vált beolvasni az aktuális játékállásunkat egy-egy adott címnél.
A klub a GTA IV megjelenése előtt debütált, így az abban elért eredményeinket, statisztikáinkat és játékállásunkat már webes felületen is nyomon követhettük.

A GTA IV-et követő Rockstar címek már mind integrálva lettek a rendszerbe (és fordítva), népszerűségének és kisebb-nagyobb fejlesztéseinek köszönhetően pedig a közösség rohamléptekben nőtte ki magát.
Tavaly, a Max Payne 3 debütálása előtt a fejlesztők létrehozták a Crew systemet, vagyis a csapatrendszert, ami alapjaiban formálta át a korábban megismert oldal működését! A R* noir TPS-ében már bandákba verődve lehetett vívni a multiplayer csatákat.
Nagyon nagy létszámú nyilvános és szabadon befogadó klánokhoz, vagy kisebb, de akár meghívásos alapon működő csoportokhoz lehetett becsatlakozni.
Sőt, akár az egyén saját maga is létrehozhatott Crew-t.

A rendszer különlegessége, hogy a csapatok állandóak és egyben játéktól függetlenek!
A megvívott multiplayer összecsapások során a bandák tagjai nem csak a saját maguk egyénenkénti fejlődési szintjét tornásszák egyre feljebb és feljebb, hanem magának a brancsnak a tapasztalati pontjait is, amely így egy világranglistán kerül megmérettetésre más szervezetekkel szemben.

A Grand Theft Auto V berobbanásával együtt pedig tovább finomított a Rockstar a rendszeren, így bevezetésre került a hierarchia intézménye a bandákon belül. A bandavezér magasabb pozícióba emelheti bármelyik bandatagját, aki az előléptetett szintjének megfelelően magasabb jogkörrel rendelkezik a többi taghoz képest.
A kiemelt tag rangjától függően intézheti bizonyos szintig a csapat adminisztrációs ügyeit. A Social Club az említett dolgokon felül természetesen még rengeteg további extrát rejt magában, melyek túlnyomó része a Grand Theft Auto Online-hoz kötődik, de ami még a kampányhoz sorolható, az a játékban készített fotók és az ingame rádiókban éppen hallgatott zeneszámok kiposztolása a közösségi oldalra, amelyeket aztán tovább küldhetünk Facebookra és Twitterre.
Leginkább a történeti szálhoz köthető továbbá a néhány napja megjelent iFruit nevű okostelefon- és táblagép applikáció, ami gyakorlatilag a játékban használt iPhone kifigurázást hozza el saját tenyerünkbe a maga vicces, de mindenképp kifejezetten hasznos formájában!

Azonfelül, hogy végre mobilon keresztül is elérhetjük a Social Club profilunkat, nyomon követhetjük mindhárom szereplő státuszát, sőt még a jármű tuningolásokat is elvégezhetjük itt! A legnagyobb poén viszont, hogy Chopot, Lamar kutyáját e programocskán keresztül nevelhetjük, mint egyfajta modern digitális tamagotchit!
Minden módosítás, amit végrehajtunk az applikációban, szinkronizálódik a Social Clubbal, ami rövid idő elteltével szinkronizálódik magával a játékkal! Ennek köszönhetően pedig megjelennek az általunk kért rendszámú autók az általunk választott módosításokkal. Rottweilerünket pedig megtaníthatjuk ülni és pacsit adni, majd pitizni! Egyszerűen zseniális!
Chop nevelése egyébként nagyon jópofa lett az applikációban. Különböző ételeket és folyadékokat adhatunk neki. Játszhatunk vele, igényli a sétáltatást, mely tevékenységekhez ráadásul különböző vicces minijátékok köthetőek! Jelez, ha éhes, ha szomjas, vagy ha bármit akar tőlünk. Igényli a törődést, amit meg is hálál magában a játékban!

Zárszóként túl sokat már nem szeretnék mondani az anyagról. A Rockstar Games ismét bebizonyította, hogy a világ legjobb fejlesztői közé tartoznak, és olyan minőségű alkotásokkal ajándékozzák meg a játékosokat, amire ilyen színvonalon egyetlen más fejlesztőcég sem képes.

A Grand Theft Auto V egyértelműen a generáció legjobb játéka lett, de azt hiszem, nem túlzok, ha azt állítom, a valaha készített egyik legjobb videojáték is egyben!

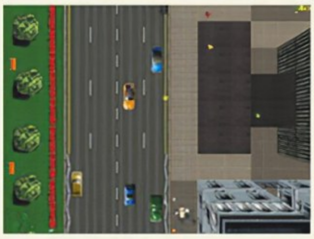
10/10

Kiadó: ***Rockstar Games*** Fejlesztő: ***Rockstar North***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

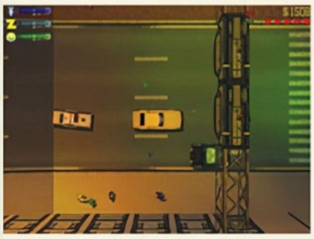
VIZUALITÁS 10 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 10 TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 10

14 990.-

Grand Theft Auto – a kezdetektől napjainkig




Az extrém hosszúságúnak számító, de remélem azért olvasmányos és kellően informatív GTA V cikk után további két oldalon keresztül olvashatsz a sorozatról, így megismerheted, honnan is indult, majd hova jutott minden idők egyik legnépszerűbb játékszériája a főági epizódokkal, vagyis az asztali konzolokon debütáló részekkel.
A GTA játékok megszületése egy angol testvérpárhoz, Sam és Dan Houserhez, illetve az első két GTA címnél dizájneri feladatokat ellátó, nem mellesleg a GTA, a GTA 2 és a GTA III fejlesztését végző, skót illetőségű DMA Design alapítójához, David Jones-hoz köthető. Az első grandiózus autólopás 1997-ben jelent meg, nem kevés fejlesztéssel és kiadással kapcsolatos viszontagság után. Eredetileg nem is a már milliók által ismertté vált néven akarták piacra dobni, hanem igen sokáig a „Race 'n' Chase" címben gondolkoztak. Már az első, akkoriban még felülnézetes ***GTA***-ban is az alapkoncepció része volt a szabadon bejárható terület és persze az autólopások, de rengeteg minden másmilyen elgondolás alapján működött. Ilyen volt például új játék kezdésénél a 8 darabot számláló szereplőgárda közül a választási lehetőség, melyek között rendhagyó módon 4 női főhős is megtalálható volt! Nem voltak bandák és nem voltak komplex mellékküldetéseink. Komolyabb történet sem volt, pusztítással és a főküldetések sikeres teljesítésével pontokat kaphattunk, amelyek szükségesek voltak ahhoz, hogy átlépjünk egyik városból a másikba. A játék három nagyvárost foglalt magában: Liberty City-t, Vice City-t és San Andreas-t. Kuriózumnak számított akkoriban, hogy két kiegészítő, a ***GTA: London 1969***, majd annak a bővítménye, a ***GTA: London 1961*** című mellékág jelent meg a progihoz, melyek természetesen lemezes formátumban voltak elérhetőek. A játéksorozatban egyébként ez a két extra bővítmény az, amelyek valós helységnevekkel dolgoznak!
Az igazi folytatás két évvel később, 1999 októberében látott napvilágot. Megjelenítése továbbra is felülnézetes szemszöget használt, de elég sok olyan újítást sorakoztatott fel, amik meghatározóak lettek a széria életében. Ezek közé sorolhatóak az opcionálisan vállalható mellékküldetések, a körözöttségi szintünknek megfelelően skálázott rendfenntartó erők megjelenése, továbbá a különböző bandák megléte, akiktől a megbízásokat kaptuk. Az anyagban 7 banda jutott szerephez, akikkel szemben a viszonyunkat egy „Respect"-jelző, vagyis egy tiszteletmérőn követhettünk figyelemmel.
Az érték annak függvényében változott, hogy éppen melyik bandának hajtottuk végre a küldetését, illetve, hogy miként viselkedtünk adott banda fennhatósága alá tartozó területeken. Ebben az epizódban debütált a manuális mentés lehetősége is, lévén korábban egyszerűen erre nem volt mód.
A ***GTA 2*** sztorija nem nevezte nevén a játszótérként szolgáló várost, szimplán „bárhol az USA-ban" elnevezéssel illette. Főszereplője pedig az a Claude Speed volt, aki néma főhősként robbant be a köztudatba a ***GTA III***-mal, új stílust teremtve a játékiparban.

Bizony, a 2001 októberében megjelent játék akkorát szólt és olyat mutatott a videojátékok világában, amely teljesítmény azóta is meghatározza magát a stílust.
A gigászi előrelépés a 3D-ben megalkotott város mivoltából, az élethűen ábrázolt szereplők megjelenéséből, a küldetések struktúrájából, illetve a teljesen hihető, élő- és lélegző metropolisz együttes esszenciájából tevődött össze. Soha, egyetlen más korábban megjelent játék sem mutatott fel hasonló minőséget és koncepciót.
A tengerrel körülölelt Liberty City három szigetből állt, és szépen sorban, a történet előrehaladásával nyíltak meg a helyszínek. Érdekességképpen megjegyzem, hogy a szeptember 11-ei terrortámadások miatt a játék amellett, hogy kis késéssel tudott csak piacra kerülni, még csonkítva is lett, igaz nem túlzott mértékben. Egy mellékküldetéseket adó karaktert viszont az összes missziójával együtt teljesen eltávolítottak, azonban a játék stáblistájában benne felejtették!
Ő Darkel, és 5 darab igen erőszakos megbízást adott volna Claude számára. Érdemes rákeresni az interneten a figurára!
A GTA III sikere óriási lett, a rajongók folytatást követeltek! A ***Vice City*** fejlesztési ideje nagyon rövid volt, így már 2002-ben megérkezhetett a Sony második játékállomására, majd fél évvel később PC-re. Tommy Vercetti kalandjai a 80-as évek Miamijával gyakorlatilag játékosok milliót vette meg kilóra.
Az immáron Rockstar North néven futó egykori DMA Design a grafikai motoron sokat ugyan nem fejlesztett, ám tartalmilag hatalmas bővítést hajtott végre.
Két teljesen új szigetet, egy halomnyi új vezethető járművet (köztük több vízit és légit), temérdek opcionális tennivalót, ingatlanvásárlási lehetőséget, többféle minijátékot, mellékküldetéseket, kiváló sztorit, híres színészek hangját (Ray Liotta, William Fichtner, Burt Reynolds, stb.) és minden idők talán legjobb játékzenei repertoárját szállította le a Vice City-vel. Na meg persze olyan földbedöngölő hangulatot, ami miatt a GTA játékosok a mai napig a kedvenc epizódjukként tartják számon az anyagot.

Az már kérdés sem volt, hogy a Vice City-t követően érkezni fog a következő GTA, csak azt nem lehetett tudni, mikor. Kerek két évet kellett várni arra, hogy a rajongók megkaphassák a fekete bőrű gengszter, Carl „CJ" Johnson 1992-ben játszódó kalandját.
A ***San Andreas*** alcímmel érkező világ játéktere több mint 6-szor nagyobb volt, mint a két évvel korábban megjelent Vice City mérete. San Andreas ráadásul immáron nem csak egy várost jelentett,














hanem egy teljes államot, amelyben helyet kapott a Los Angeles mintájára megalkotott Los Santos, a San Francisco-ra erősen hajazó San Fierro, és a Las Vegas-i kaszinóvárost idéző és hasonlóan neonárban úszó Las Venturas. A három nagyváros lemodellezése mellett ráadásul még kisebb vidéki települést, sivatagot és hegyeket is alkottak a készítők. A játék kardinális jelentőségű és hatalmas mértékű fejlődést mutatott fel a sorozat életében. Vérprofi RPG elemekkel kellett szembesülni a játékosoknak! CJ testének állapotát és teherbírását nem kevesebb, mint ötféle változó érték befolyásolta.
Figyelni kellett az étkezésére és fejleszteni kellett az izomzatát illetve az erőnlétét! Minél többet edzettél, annál izmosabb lettél. Minél többet futottál, idővel annál tovább bírtad szuflával. A fegyverek is fejlődtek, mint ahogy a vezetési képességek is. Egyedi frizurákat, tetkót és egy rakat ruhát vásárolhattunk a srácnak, sőt barátnőnk is lehetett! Mindez 2004-ben, egy GTA-ban! A játékmechanika valami zseniálisan működött! Felülmúlta az összes korábbi epizód vezethető járművének és maguknak a játékban elérhető lehetőségeknek a számát. Száznál is több misszió állt rendelkezésre, illetve ezeken felül több tucat verseny, ingatlanvásárlási opció, a korábban bevezetett hivatali küldetések, teherfuvarozás, bandaháborúk, triatlon, extrém sok gyűjtögetnivaló, stadionokban lévő futamok, és minijátékok egész sora alkotta a bődületes mértékű tartalmat. Jómagamnak szisztematikusan haladva közel 90 órába tellett 100%-ra teljesíteni a játékot, de ennél akár sokkal több időt is el lehetett tölteni a San Andreas világában. Egyébként a játék ráadásul valami elképesztően hangulatosan vitte a képernyőkre a korszakra jellemző gettós gengszterélet valós vagy annak vélt képét, amit csak megfejelt a stuff zenei anyaga, melyet példának okáért a mai napig elő szoktam venni, annyira bejött!

CJ kalandjai után hosszú szünet következett a sorozat életében, majd 2008 áprilisában, a jelenleg éppen leváltás előtt álló





PlayStation 3 és Xbox 360 platformokra a széria megérkezett az úgynevezett HD korszakba a ***GTA IV***-gyel! A játék helyszíne ismét Liberty City (ezúttal a jelenben), ám eddig soha nem látott vizuális minőségben és megvalósításban. Nico Bellic, a balkánról érkezett menekült katona New York fantasztikusan lemodellezett másában igyekezett megvalósítani az amerikai álmot a maga egyszerű felfogásában. A Rockstar sajátfejlesztésű motorja, a RAGE (Rockstar Advanced Game Engine) akkoriban mindent lemosott a piacról. A rendkívül komplex játékmotor ráadásul olyan fejlett technológiával társult, mint a NaturalMotion által fejlesztett, élethű animációkért felelős Euphoria.
A GTA IV-ben már csak az alkalmazott technológia miatt is irdatlan sok mindent átdolgoztak mind megvalósítás, mind pedig gameplay terén a készítők, amely újítások csak és kizárólag a javára váltak a játéknak, de a lehetőségek terén sajnos messze elmaradt a San Andreas-tól.
Persze voltak jópofa újítások, mint a játékbéli internet, a haverokkal való bandázás, de így több év távlatából azt kell mondanom, a GTA IV inkább csak egyfajta technológiai demonstráció volt, mintsem egy méltó folytatásként tekinthető darab. Ez persze leginkább csak a stuff kampányára volt igaz, ugyanis a GTA IV az első olyan cím a széria életében, ami multiplayer módokkal, ráadásul nem is akármilyenekkel rendelkezett! Ergo történtek itt is komoly előrelépések, ráadásul nem is kicsik, csak éppen más irányokban. A játékhoz később két kiegészítő epizód is érkezett, melyek tovább tágították Liberty City világát.
Az egyik a játékbéli motoros bandák életének viszontagságait ecsetelő ***The Lost and Damned***, míg a másik az éjszakai klubéletet bemutató ***The Ballad of Gay Tony*** volt.
A kiegészítők nagyon igényesre sikerültek, saját sztorival, új karakterekkel és lehetőségekkel kecsegtettek a vásárlóknak.
Ezután nagy szünet, közel 5 éves pihenő köszöntött be a sorozat életében, majd idén szeptember 17-én piacra került minden idők egyik legjobb játéka, a valaha készült legszórakoztatóbb és legteljesebb GTA-játék, a Grand Theft Auto V, de ezt már ti is tudjátok… ;)

Foxhound








Tisztelt Olvasóink!

A lentebb látható kérdésekre a választ írjátok fel egy papírlapra, és azt az oldal sarkából kivágható szelvénnyel együtt tegyétek egy borítékba, amit küldjetek el a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2.
Amennyiben az adott játék több platformot érint, írjátok a válasz mellé, melyikre szeretnétek a nyereményt!
A borítékra, vagy abban egy papírlapra feltétlenül írjátok rá a postai címeteket, telefonszámotokat, illetve az email elérhetőségeteket. Nyereményjátékunkra a beküldési határidő ***2013. november 15***. Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 15-én adtok fel, az is érvényesnek számít.
Csak az újságból kivágott, 33-as számmal ellátott kupont fogadjuk el!
Dimag és ***App Store rendszeren*** keresztüli olvasóink a nyeremenyjatek@konzol.eu email címre küldjék be a választ. Többszörös beküldés kizárást von maga után. Kérjük az azonosításhoz adjátok meg a Dimag vagy Apple rendszerében használt email címeteket és az esetleges kívánt platformot tárgyként is a megfejtések mellett. A borítékra írjátok rá: "NYEREMÉNYJÁTÉK".

A Konzol Magazin által kisorsolt játékokat általában promóciós verzióban kapjuk meg partnereinktől.

CENEGA Hungary Kft. nyereményjáték!

CENEGA



1db XCOM: Enemy Unknown kalap
1db XCOM: Enemy Unknown iron-on patch
2db XCOM: Enemy Unknown póló
1db XCOM: Enemy Unknown jegyzettömb
3db XCOM: Enemy Unknown kulcstartó
1db XCOM: Enemy Unknown fémdoboz (pénz- és nyakkendőcsipesszel)

5db GTA V poszter
5db GTA V póló
5db GTA V matrica









Milyen címet terveztek adni az első GTA-nak a játék fejlesztői?

Sony Southeast and Central Europe nyereményjáték!

3db Beyond: Two Souls



Mely színészek a Beyond: Two Souls főszereplői?

Magnew Kft. nyereményjáték!

3 db Diablo III (PS3)
3 db Diablo III Artbook



Milyen kasztokat lehet választani a Diablo III-ban?

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Nyerteseink figyelmébe:

A budapesti lakosú nyertesek a nyereményüket névre szólóan a Console Corner üzletében vehetik át, az aktuális lapszám megjelenését követő első hét után. Vidéki nyerteseinket emailben is értesítjük, ezért kérjük, olvashatóan adjátok meg az elektronikus postacímeteket. A felkeresés azért szükséges, hogy az illető kiválaszthassa a nyereményének az átvételi módját, ami lehet futár, vagy ingyenes postai és személyes (a budapesti Console Corner üzletében) átvétel. Csak visszaigazolt e-mailek után tudjuk ki küldeni a nyereményt!

Végel Bence (Nyíregyháza), Agócs László (Jászladány), Vitovszki László (Szentendre), Ágfalvi Andrea (Budapest), Tóth István (Budapest), Molnár Bence (Pécs), Horpácsi Norbert (Budapest), Szűcs Tamás (Budapest), László Dániel (Budapest), Lizák Roland (Miskolc), Kovács Dénes (Békés).





A gumikkal való bánásmód a kulcs az idei győzelemhez, vigyázz velük, de futtasd meg a többieket a pénzükért.
19 állomásból áll az idei bajnokság, törekedj mindig a következetes pontszerzése. Idén lehetőséged lesz kipróbálni megannyi régi klasszikus autót, valamint legendás helyszínekre is ellátogathatunk, olyanokra, melyek nincsenek benne az idei versenynaptárban.
Tavaly óta igyekeztünk a lehető legtöbbet fejlődni, bízunk benne nem nehezítettük meg a dolgodat. Ismételten mondanám: a gumikra figyelj, érezd jól magad, és üdvözlünk a 2013-as Formula 1-es világbajnokságban!
A felvezető körben végigmegyünk az összes fontos ponton.

Ahogy a szezon döntő hányadában a Pirelli idei abroncsaival kapcsolatban volt a legtöbb mizéria, várható volt, hogy erre a tényezőre a Codemasters jobban figyelni fog a legújabb F1-es játékában. Ez egyfelől örvendetes, mert jobban átjön az élmény, másfelől meg pontosan annyi a gond vele, mint a valóságban. Nem épp a kímélésről kéne szólnia egy, a gyorsaságról szóló élsportnak.
Szerencsére ez azért videojáték, tehát anynyira nem vészes a helyzet. Noha az idei év relatíve üdítően indult a rendes világbajnokságban, mára már nagyon úgy néz ki, hogy lefőtt a kávé mindenki más számára, akit nem Vettelnek hívnak. (Sőt, vélhetőleg negyedszer is megkoronázzák már, mire eme sorokat olvassátok.)
Rajongóknál gyakran előkerül ilyenkor a múltidézés, a régi szép idők emlegetése, mi minden volt jobb, mi minden lehetne az, és meglepő fordulattal a Codemasters is végre elkezdte az évek óta beszedett pénzünkből bővíteni F1-es játékát a hőskor legjavával. Ilyen szempontból 2013 egy remek év! Kiváló történelmi F1 film a mozikban (a Rush), hivatalosan jelenlévő legendák a korongon,













azért igyekeznek kiszolgálni az egyszeri rajongót, erre most nem lehet panaszunk. De vajon megesik-e az az *F1 2013*-mal, hogy a régi jobb, mint az új? Illetve ez a felvonás vajon újfent megosztó lesz, mint ahogy az eddig három rész is kialakította ezt magáról a játékosok körében?
A válasz a nem is oly meglepő igen, de enyhítendő az árnyoldalakat, az elődök jobb vonásait viszi tovább az ifjú titán, többnyire.

Rengeteg kérdés üti még fel a fejét, s bár korrekt folytatással állunk szemben, pár dologra egyre égetőbben nem találunk választ.

Az indításnál hasonló menü fogad, mint tavaly, kicsit modernizálták, jól áll neki, átlátható és letisztult. A fiatal pilóták tesztjével kezdődnek első szárnypróbálgatásaink, újoncoknak továbbra is jó ötlet, a többieknek pár könnyű trófeát / achie-t jelent, valamint ezzel nyithatunk meg több csapatot is karrier módhoz (a nem épp gyenge Lotust is, ami azért jó, mert nem minden újonc kezdi a leglassabb kocsiban ugyebár).
Az idei rész legfőbb újítása a klasszikus mód, amiben 4 régebben használt s szeretett pálya, valamint 12 legendás autó található (A '76-os Ferrariért csak jelentkezzünk be a RaceNet-re a játékon belül, s akkor automatikusan megnyílik) természetesen a csapat akkori autóját vezető, vagy a történelem során ikonikussá vált pilótáival.
Sajnos McLaren autó vagy maga Senna nem került be, de ettől függetlenül ez a rész kellően ki lett dolgozva, egy korrekt tartalmi pluszt kapunk általa. Szomorú, hogy nem alapvetően, a teljes klasszikus csomaghoz a picivel drágább verziót kell megvásárolnunk, hogy a '90-es évek pakkot magunkhoz szólíthassuk.
A nosztalgiázást segíti, hogy a britek legendás kommentátora, Murray Walker informál minket dolgokról, valamint attól függően, hogy melyik évjáratú autóval vagyunk éppen, annak a kornak megfelelő grafikus interfészt kapunk, s mindezt megfejelhetjük egy filterrel is, amitől még inkább a múltban érezhetjük magunkat.
Erre a módra nem épül bajnokság, Scenario ellenben igen (erről később), s bár elsőre furcsa egy pályán látni a 99-es Ferrarit egy 92-es Williamsszel, nincs okunk telhetetlennek lenni, mert szórakoztató megmérettetéseket alakíthatunk ki, s szerencsére minden régebbi autóval kipróbálhatjuk magunkat az aktuális világbajnokság összes pályáján is, valamint fordítva, az idei autókkal ellátogathatunk a legendás helyszínekre.

Régi új ismerős!

A játék fő irányvonalában nem történt sok érdemi változás sajnálatos módon, a karrier módhoz gyakorlatilag hozzá se nyúltak, ellenben visszatért annak a lehetősége, hogy kedvenc pilótánkkal végigmehessünk a teljes, vagy tetszőlegesen válogatott pályákból álló világbajnokságon. A bajnokok módja ugrott (5 világbajnok egy mezőnyben ehhez már kevés?), helyét a Scenario vette át.
Itt 20 (+6 a retro módban) speciális feltételekkel induló s teljesítendő feladatok vannak, ami az egész játék egyik legjobb része, bőven elfért volna még kétszer ennyi ezekből. Olyasmikre kell gondolni, hogy friss gumikon vagy egy Safety Car fázis végén, miközben a kerékcsere miatt visszaestél, a célod az, hogy kapaszkodj fel újra a dobogóra, vagy akár valós életbeli ihletésű is lehet a dolog, mint amikor Kanadában el kell kapnunk a felszáradó pályán az első helyezettet (2011 Kanada, Vettel-Button ugye). Mást nem vettek ki belőle, így a 2013-as szekció játékmódok tekintetében egy az egyben megegyezik a tavalyi kínálattal. A hétvégék lebonyolítása sem változott, bár kapunk pár kellemes extrát.
Ilyen az, hogy menthetünk futam közben, a Parc Fermé szabálya kikapcsolható (állíthatunk az autón az időmérő után), nézhetünk gyorskörbemutatót és egyéb apróságok tarkítják a programot. A RaceNet integráció erősebb, több kihívás van, illetve jobb statisztikák segítik követni F1 2013-as ténykedésünket. Ha már multiplayer: e téren sincs változás, minden ugyanúgy van, mint tavaly, mondjuk a multis szegmens eléggé teljes körű volt már, maximum annyit megléphettek volna még, hogy 22 főre feltolják az emberi játékosok számát.

Új irány, ismét

A tavalyi részben a vezetési modell ugye elkezdett (vagyis ilyesmi volt a célja) minket jobban rávezetni egy realisztikusabb vezetési



élmény felé, vagyis már nem lehetett vakon bízni az autó leszorítóerejében, kellett és kell játszani a gázzal, a fordulási szöggel, ívvel, a rázókövekkel, a pálya egyenetlenségeitől nem is beszélve (beállításfüggő persze). Ellentmondó volt, hogy míg nagyobb törődést igényelt egy-egy körön az autó, a kipörgésgátló (továbbiakban TC) szanálása nem változtatta dühöngő, kitörni akaró fenevaddá a gépeket, sőt, néha fel se tűnt, hogy épp aktív-e avagy passzív. Eleinte egy barátommal az átállás nem volt zökkenőmentes, de amint elkezdtük figyelembe venni az új játékszabályokat, nem akartunk egyszer se visszatérni a 2011-re. Túl egyszerűnek tűnt már.

Ez az idei évben bármilyen meglepő, enyhült, vagy pontosabban most is idegeskedik a gép, de szinte játszi könnyedséggel fogható meg az autó, látványos korrigálásokat s drifteket adhatunk elő így. Jó hír, hogy végre nem olyan lassan forgatja a kormányt a pilóta, hanem ismét majdnem olyan gyorsan, mint ahogyan mi cibáljuk.

A kontrollerhez adtak egy új visszacsatolási effektet is, vagyis amikor épp nagyon nyúzzuk a gumikat, akkor egyre erősebben rezeg a joy. Afféle force feedback, valóban jól működik és remekül jelzi azt, hogy finomabban próbáljuk meg abszolválni az egyes kanyarokat, mert elkoptathatjuk hamar a gumikat vad stílusunkkal, nem beszélve arról, hogy így lassabban is haladunk, tehát az „oktatás" idén arra fokuszál, hogy finomabban bánjunk a kormánnyal.

A rázókövek se hatnak ránk most olyan drasztikusan, sokkal gyorsabban és keményebben támadhatjuk őket, emiatt kissé árkádosabb lett a vezetési modell olyannyira, hogy még nedves aszfalton se kell túlságosan visszafogni magunkat. Kicsit olyan, mintha egy F1 2011-F1 2012 keresztezés lenne a fizikai modellezésben. Tavalyi köridejeinket ennek fényében játszi könnyedséggel fogjuk pár gyakorlókör után átadni a múltnak.

Ez a változás nem annyira érvényes akkor, ha minden segítséget kikapcsolunk, és a TC mellőzése ismét nagyobb kihívást jelent, főleg esős körülmények között.

Szubjektíven mindenki eldöntheti, hogy ezek a módosítások bejönnek-e neki, de egyértelmű, hogy akik erősebb „szimulációra" számítanak, számukra csalódást keltő lehet mindez, míg a sikerélmény jóval magasabban van, például amikor gyors reflexeinkkel mentünk egy szépet. Sajnos azt megtartották, hogy ha kifutunk egy bukótérbe (és az speciel aszfaltozott), akkor a gép szépen ránk fékez párszor, tetézve ezzel a hibánk idővesz-teségét. Érthetetlen büntetésekből se lesz hiány, bár most kisebb számban szórt olyanokat, aminek nem lehetett tudni az okát. Jópofa, hogy egy-egy kontakt esetén pilótánk kézjelzéssel ad hangot nemtetszésének. Nem, bemutatni sajnos nem lehet. Hibákhoz kapcsolódik a törésmodell is, de erre igazán nem térnék ki azon egyszerű okból, hogy bár picit jobb, mint volt, még mindig igencsak messze áll attól, ahogy ennek történnie kellene. Ellentételezésül pár igen mókás bukást, égbeszállást kicsalhatunk belőle, a YouTube-on már most akad pár igen jóra sikeredett összeállítás.

Pirelli-para

A gumikopást meglepően jól kezeli a program, tényleg tehetünk azért, hogy tovább bírják a tappancsaink, s küszködhetünk rendesen a kigyorsításoknál, ha meghajtottuk őket. Ellenben a gépi ellenfeleknél vannak érdekességek.

A Mercedes idén nem épp arról volt híres, hogy kesztyűs kézzel bánna a Pirellikkel, a játékban mégis volt arra példa, hogy már mindenki letudta az első kerékcseréket, Hamilton vígan ment még pár kört mindennemű lassulás nélkül. Miközben alattunk relatíve a valóságnak megfelelően alakulnak a dolgok, mind az erőviszonyok, mind a gumihasználat terén. A mesterséges intelligencia amúgy kicsit csiszolva lett, de viselkedésük nagyrészt















öröklődött az elődből. Tudnak szépen menni, meg helyet is hagynak, a leközözésekkel is úgy ahogy tisztában vannak, ám ha támadásról van szó, mintha minden bátorságuk elszállna akkor. Simán tarthatóak most is lassabb autóval, nem agresszívek, mint inkább belenyugvók.

Van tér a fejlődésre!

Egy F1-es, vagy tulajdonképpen bármelyik sportágból játékot készíteni nem igazán hálás feladat, a rajongók elvárásai mindig toronymagasak, s valljuk be: jogosan.
Az új rész előtt olvastam is erről, meg engem is faggattak, hogy mitől lesz majd jobb most, mint tavaly a kötelező ráncfelvarrásokon túl. Ilyenkor első körben arra lehet gondolni, hogy tulajdonképpen semmiképp se lennénk a fejlesztők helyében, hiszen ami lényegesnek számít, azt már belepakolták korábban. Jobban belegondolva (s nem beleértve a valóban „lehetetlen" kéréseket) viszont sok kis apróssággal már jóval korábban jelentkezhettek volna.
Például a rajtprocedúra, amelyben esélyünk sincs melegíteni a gumit, vagy a felvezető körben (ha lenne) beállításokat elvégezni az autón, vagyis tömören: a rajt sikeressége / benézése nem rajtúnk múlik. Nagy kérés? Nem az. Aki követi az egyszerű, ám de nagyszerű apróságok gondolatmenetét, beugorhat a számára, hogy a boxutca-látogatás kimenetele is teljesen lutri, no nem úgy, mint a valóságban, de az F1 CE-féle quicktime event például egy jópofa dolog volt ahhoz, hogy nyerhessünk némi időt a kerékcserével. Hosszú oldalakon át lehetne ecsetelni, menynyi mindennel lehetne jobbá varázsolni a programot (visszajátszások mentése pl.), ám úgy tűnik, ezekre (is) a következő generációig várnunk kell.

Bogaras, mint mindig

Hibák tekintetében évről évre javulgat a játék, no persze ez a kijelentés természetesen merész, mindinkább úgy értendő, hogy kicsivel lassabban ütik fel a fejüket, míg a 10-11 már a tesztelés idején botladozott, a tavalyiról sokkal lassabban kezdett el felhizlalódni a hibalista. Az F1 2013 a teszt mondhatni rövidebb ideje alatt igen keveset mutatott ebből, aztán osztott képernyőn pár pause után elszállt a hang. Egy bolti példánynál, nem úgy, mint tavaly debugon.
Ez roppant bosszantó, s emellett fel kell készülni, hogy ha egy ilyen mértékű bug benne maradt, akkor mi jöhet még? Mert szívesen mondanám, hogy csak ennyi történt a teszt ideje alatt, de eleve ha nem játszok így valakivel (épp nem ért volna rá senki) ki se derült volna most. Ezt nem is igazán értem, minden résznél ahogy a játékosok egyre jobban elmélyedtek a játékban, úgy duzzadtak fel a fórumok a legkülönbözőbb hibákkal kapcsolatban, s az ember örülhetett, ha nála az egyik nem jelentkezett (például végig szakadó eső az egész karrierben).

A látványvilág egész szépet fejlődött, ami főként annak is köszönhető, hogy két autóval (nincs a HRT ugye) kevesebbet kell számolnia a gépnek. Kaptunk pár új effektet is, például most már szikrázik az autónk, ha leér az alja, a színvilág végre élénk, nem is tudom, miért nem tudtak hamarabb megszabadulni a furcsa szűröjüktől.
Ahogy eddig is, esős körülmények között továbbra is bámulatosan fest a játék, s valamelyest stabilabban fut, akadozásra nagyon ritkán fogunk példát találni. Ugyanígy a hangokkal se nyúltak mellé, van pár érdekes dolga néha (ahogy a garázsból kihajt például), de továbbra is korrekt, s szerencsére a klasszikus autók motorjai is eléggé autentikusan szólnak. Bár lehetne hova fejlődni, de öröm volt újra V10-es visítást hallani.
A felcsendülő dallamokkal sincs gond, ami számomra kicsit furcsa az az, hogy párat egy az egyben átemeltek tavalyról, ami picit unalmas már.

Győztes?

Kétségtelen, hogy kevés újítással operál az F1 2013. Minden részén érezni, hogy egy kicsit törődtek vele, igyekeztek javítgatni ezt-azt, de igencsak zavaró, hogy minden apróságra általában jut egy hiba.
A klasszikus tartalom üdvözlendő újítás, de körülbelül egy DLC erejével ér fel, tehát érdemben a játék tulajdonképpen két pontszámmal illethető.
Önmagában a legjobb az eddigi Codemasters-féle F1-családból, remek szórakozást nyújt, sok lehetőséget és nagyszerű játékélményt az F1 világáról, de mint folytatás, nem hordoz magában annyi újdonságot, hogy teljes áron bárkinek nyugodt szívvel ajánlható lenne. Mert jó játék, csak a pár dolgon túl egy laikus nem biztos, hogy megmondaná, épp melyik rész megy a képernyőn.
A rajongók persze kivételt képeznek, a lenti pontszám aszerint lett kialakítva, hogy önállóan mennyire jó az idei virtuális F1.

8/10

Kiadó: ***Codemasters*** Fejlesztő: ***Codemasters Birmingham***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p,1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

11 490.-

RBaly



A játékkiadók nagy része már réges-rég gennyesre kereste magát azzal, hogy előző generációs címeket húznak fel HD felbontásba, és gyűjteményekbe csomagolják. A fejlesztési költségek alacsonyak, kisebb csapat is gyorsan elvégzi a fejlesztést, a tényleges játék már kész van: tiszta nyereség. Épp ezért furcsálltam, hogy a Square Enix nem kér ebből a tortából, elvégre náluk jelenleg nem gördül úgy a szekér, ahogy azt szeretnék (igen, tudok az idei Hitman Trilogyról, de se maga a Hitman, se a gyűjtemény nem volt Square fejlesztés, szóval azt ne keverjük ide). Idén azonban elkezdték behozni a lemaradásukat, és egyből két kollekciót is kiadnak, kezdve az e havi Kingdom Hearts gyűjteménnyel, amit még az ősz folyamán fog követni egy Final Fantasy X-X2 HD változat. De Tidusékat most hagyjuk, a főszerepben ezúttal Sora, Donald és Goofy, akik a ***Kingdom Hearts 1.5 HD Remix*** főszereplői.

Remix

A HD Remix a Kingdom Hearts első részét, a Re: Chain of Memories-t és a 358/2 Days átvezető videóit foglalja magában. Mielőtt rátérnénk magára a játékokra, nézzük, mit nyújt a KH 1.5, mint HD kollekció.
Bár a borítón három cím szerepel, és a menüben is egy trióból választhatunk, valójában csak két teljes értékű játék van a lemezen, a 358/2 Days-t a legnagyobb jóindulattal sem lehet teljes élménynek nevezni.
Én szeretem a Kingdom Hearts-ot, sőt, az egyik kedvenc játéksorozatom, ugyanakkor nem lehet nem észrevenni, hogy az eredetileg Nintendo DS-re megjelent epizód története zavaros és vontatott tud lenni.
Ezt a szórakoztató és pergős játékmenet hivatott feldobni, pont, ami hiányzik a kollekcióból. Persze a filmszerűre vágott átvezetőket olyan sorrendben és tempóban nézzük, ahogyan akarjuk, így az élményt mi adagolhatjuk, ám még ezzel együtt sem nyújt nagy szórakozást a lemez 358/2 Days része.
Van azonban nekünk két teljes értékű játékunk, az eredeti KH Final Mix kiadása, és a Re: Chain of Memories. A játékokról magukról mindjárt, előtte nézzük, hogy sikerült portolásuk: mindkét játék teljes trófeatámogatást kapott, és gyönyörű szép 1080p-s grafikát. Amikor azt mondom, hogy gyönyörű, nem a szavakkal dobálózok, a Kingdom Hearts játékok tényleg piszok jól néznek ki nagyfelbontásban. Mivel pont a hetekben vittem végig PlayStation 2-n az első részt, ezért amikor betettem a HD változatot, szinte rá sem ismertem a játékra, olyan drasztikus a különbség. A Chain of Memories sem különb, mindkét játék lazán a legszebb nagyfelbontású PS2 címek között van (a grafikai értékelés is ennek szól, hiszen nem lenne fair a kurrens címekkel hasonlítgatni).
Mindezzel együtt, nehéz szó nélkül elmenni amellett, hogy míg a legtöbb HD kiadás három egész játékot tartalmaz, itt csak kettő van jelen. Persze ez sem példátlan, itt viszont minden a játékok minőségén múlik.

Kingdom Hearts: Final Mix

A Kingdom Hearts-t nem kell sokaknak bemutatni: a Square Enix és a Disney szerelemgyermeke, melyben megvalósulhatnak olyan csaták, mint Sephiroth vs Donald Kacsa, vagy Aladdin vs Pete. Persze 2002-ben, a játék megjelenésekkor még senkinek nem volt fogalma, hogy mi is ez, vagy egyáltalán, hogy működhetne. Akik nem próbálták a játékok valamelyikét, még mai napig is értetlenkedhetnek, hogy a fenébe lehet ezt egyáltalán élvezhetővé tenni idősebb korosztály számára? Így nem is csoda, hogy akkor is mindenki szkeptikus volt. A végeredmény azonban végül megdöbbentően jól sikerült, a Kingdom Hearts ugyanis mai napig a PS2 felhozatal egyik legjobb akció RPG-je, pedig akkoriban a Square Enix még nem csak három évente adott ki RPG-t. A játék főszereplője Sora, aki egész gyerekkorát egy szigeten (Destiny Islands-en) töltötte, két barátjával, Kairival és Riku-val. A három gyermek együtt akarja átutazni és felfedezni a világot, egy napon

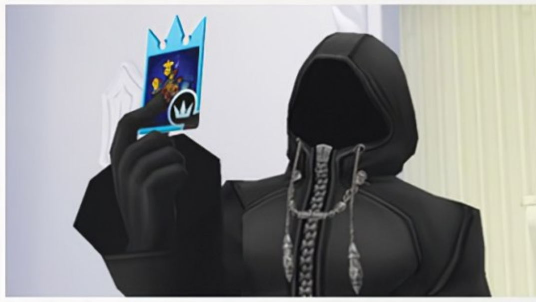












azonban egy titokzatos, sötét erő elnyeli otthonukat, és szétválasztja őket. Sora egy rejtélyes kulcs birtokosa lesz, majd találkozik a királyuk után kutató Donald Kacsával és Goofyval, és megfogadja, hogy megtalálja eltűnt barátait. A történet elsőre egyszerűnek tűnik, és az első epizód nagy része alatt az is marad, de higgyétek el, a Kingdom Hearts széria történeténél kevés bonyolultabb van. Az azonban biztos, hogy az első epizód cselekménye kiemelkedő abban a tekintetben, hogy a lehető legjobban találta meg az egyensúlyt a Disney, a Final Fantasy és a saját karakterek és történetszálak között. Ugyanakkor az első Kingdom Hearts, bár sokak szerint a legjobb a szériából, koránt sem volt tökéletes.

Egyesek néha elképesztően nehéznek és frusztrálónak találták, lévén, hogy megjelenése alapján könnyed játékra számít az ember. Ezzel nem volt mindenkinek problémája (többek közt nekem sem), arról azonban egységes volt a vélemény, hogy a kamerakezelés valami vállalhatatlanul béna. Gyakorlatilag rémálom volt, hogy az operatőrt a jobb analóg helyett az L2/R2 gombokkal irányítottuk, így a legszorultabb helyzetben gyakran igen gyatra szemszögből kellett átlátnunk a küzdelmet.

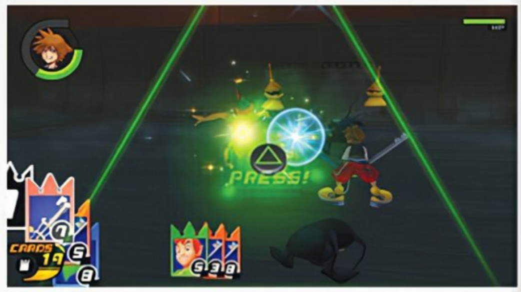
A Kingdom Hearts ugyanakkor nagy kritikai elismerésben részesült, és akik rajongóivá váltak, megtanulták kisebb-nagyobb hibáival együtt szeretni. Japán azonban kapott valami olyat, amit mi nyugaton nem: Kingdom Hearts: Final Mix-et. A Final Mix az alapjáték bővített, javított változata volt, mely körülbelül egy évvel az eredeti megjelenés után látott napvilágot. Ebben a kiadásban a nehézség jóval személyre szabhatóbb lett: bekerült egy kezdőknek szánt Beginner mód, ugyanakkor a két másik fokozat jóval az eredeti fölé emelte a kihívást. Extra átvezető videók, új ellenfelek, bossok, fegyverek, képességek és rejtett tárgyak: ez csak néhány,











abból a rengeteg újdonságból, amit a Final Mix kínál. Persze a legnagyobb különbség, melyet mindenki várt: javított kamerakezelés. A kamerát ugyanis innentől már nem csak a ravaszokkal, hanem a jobb karral is lehetett irányítani, ahogy az a második résztől kezdődően már szokássá vált (volna, ha jelent volna meg azóta KH olyan gépre, amin két analóg van).

További felüdülésként szolgálnak az immáron elnyomható átvezetők: a többszöri próbálkozást igénylő bossfightok alatt például frusztráló és kellemetlen volt, hogy ötvenedjére is végig kell nézni a gyakran több perces videót, miközben épp a kontrollert készülném szétverni a sorozatos vereség miatt.

A Final Mix még mindig nem tökéletes, de a játék abszolút definitív változata és a HD Remix ezt végre elhozta angol nyelvterületekre is, a széria rajongóinak ez pedig már bőven elég ok a vásárlásra.

Kingdom Hearts Re: Chain of Memories

Akik hosszabb ideje nyomon követik a Kingdom Hearts szériát, már tudják, hogy két nagyobb megjelenés között megpróbálják a lehető legtöbb mellékszálat kiadni, lehetőség szerint véletlenül sem ugyanarra a gépre. Remekül mutatja ezt, hogy a Kingdom Hearts III bejelentésére nyolc évet (!) kellett várnunk, de soha nem telt el két év új KH játék között (sőt, ha a folyamatos Remixeket is figyelembe vesszük, 2007 óta egy sem).

Nem volt ez másképp az eredeti rész megjelenése után sem, így még a Kingdom Hearts II előtt napvilágot látott az első mellékszál, a Chain of Memories. A Chain of Memories történetét tekintve valójában nem is mellékszál, inkább közvetlen folytatás, azonban drasztikusan eltérő játékmenete miatt szokták inkább spin-off címként emlegetni.

A játék eredetileg GameBoy Advance-re jelent meg, és az első Kingdom Hearts masszívan akció-orientált harcrendszere helyett egy kártyás verziót használt. Így a helyszínek bejárása közben, konfrontáció esetén valós idejű harc helyett, a szoftver külön arénába helyezett minket (a korábbi Final Fantasy játékokhoz és a klasszikus JRPG-k rendszeréhez hasonlóan), ahol különböző akciókártyákat kellett használnunk támadáshoz / varázslathoz, és minden létező képességhez.

Bár a rendszer szokatlan volt, a GBA képességeihez, és a játék grafikai megjelenéséhez remekül passzolt, így a Chain of Memories-t még elmebeteg, érthetetlen története ellenére is szerették a kritikusok.

Persze se náluk, sem pedig a boltoknál nem lett olyan átütő siker, mint az eredeti volt, mindenki inkább az igazi folytatást várta. Meg is kapták, de mivel az ebben a kollekcióban nincs benne, ne is foglalkozzunk vele, hanem menjünk tovább bővített kiadására, a Kingdom Hearts II Final Mix+-ra.

Azért érdekes nekünk ez a furcsán elnevezett kiadás, mert az első részhez hasonló Final Mix turbón túl, a doboz tartalmazott egy másik lemezt, melyen a Chain of Memories teljesen újraírt, PS2 változata van, Re: Chain of Memories néven. Bár a Final Mix kiadás - szokás szerint - nálunk nem jelent meg, a kártyás játék újraját Amerikában különálló játékként kiadták. Ahogy az eredeti Final Mix, úgy a Re: Chain fo Memories is most jut el először Európába, ám joggal merül fel a kérdés: tényleg működik-e különálló játékként a felnagyított GBA játék, ha Japánban csupán extraként csapták a lemez mellé.

Működni működik, csak éppen nem kifejezetten jól. Bár a szoftver PS2-n remekül nézett ki, kártyás játékmenete nem véletlenül kisebb képernyőre lett tervezve: ez a fajta harcrendszer nem otthoni, nagy volumenű játékhoz lett kitalálva. Lehet szeretni a Chain of Memories-t, de nem lehet nem észrevenni, hogy ez a kártyás szöszölés nem olyan szórakoztató nagyban, mint kicsiben.

Lehet csodálni, hogy szép PS2-es grafikát kapott, de nem lehet nem észrevenni, hogy mennyire egy az egyben hasznosítja újra az első rész összes létező helyszínét.

Lehet örülni a szinkronizált, nem állóképszerű átvezető videóknak, de nem lehet nem észrevenni, hogy a videók 90%-a egy pontosan ugyan olyan kinézetű szobában zajlik, mint az előző, és a bejátszások túlnyomó része csupán dialógus. Bár a Chain of Memories néha szórakoztató tud lenni, egy idő után nagyon önismétlő, fárasztó és unalmas, így mindenképp meg lehet érteni azokat, akik azt mondták: nekik ez bőven elég Wikipédián vagy Youtube-on.

Valamilyen szinten azonban mégsem árt bepótolni: a Kingdom Hearts II sztorijában - pontosabban annak első pár órájában - ugyanis mindenki mélységesen el lesz veszve, aki nem ismeri a kártyás epizódot.

Kingdom Hearts: 358/2 Days

A 358/2 Days amellett, hogy a világ leghülyébb címadásáért járó díjra jó esélyekkel pályázhatna, a sorozat első epizódja volt Nintendo DS-re. A játék a 2005-ös Kingdom Hearts II közvetlen előzménye, főszereplője pedig az Organization XIII egyik tagja, Roxas, de olyan karakterek is visszaköszönnek a korábbi részekből, mint Axel, Naminé és Miki Egér.

A játék ugyan kézikonzolra jelent meg, harcrendszerében sokkal közelebb áll a nagygépes epizódokhoz,









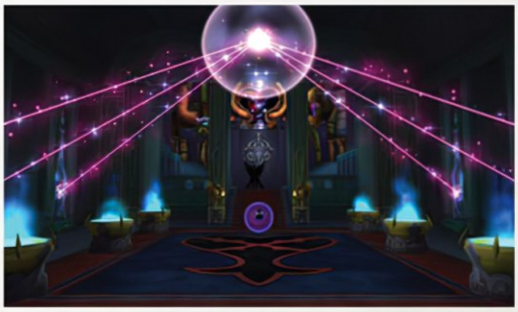


mint a Chain of Memories rendszeréhez. Éppen ezért ez nagyított verzióban is jobban működött volna, mint a GBA-s kistestvér. Ugyanakkor a Square-nél pont ezt a ziccert hagyták ki, amikor úgy döntöttek: a HD Remix nem a játék teljes újragondolását fogja tartalmazni, hanem csupán egy három órás filmet, mely a játék átvezetőinek nagy-felbontású változataiból és új videókból született.
A probléma első sorban az, hogy a 358/2 Days-t hiába szerették a kritikusok, az egyetlen, amit mindenki szidott, az a történet volt, hiszen kaotikus és vontatott volt, ráadásul létjogosultsága is megkérdőjelezhető. Ahogy már fentebb említettem, az 1.5 Remix lehetőséget nyújt, hogy magunknak osszuk be a kalandot, ám félő, hogy még így sem lesz rá mindenki végig kíváncsi, és ezt meg is lehet érteni.

Ez tényleg csak 1.5

Bár a Kingdom Hearts 1.5 HD Remix nagyon igényes port lett, valójában pont a neve tükrözi legjobban, mit is nyújt ez a kollekció: egyetlen teljes értékű Kingdom Hearts-ot, és a maradék két cím maximum fél értéket képvisel. A Final Mix egyértelműen az első epizód legjobb változata, és az elhivatott rajongóknak már a bővített kiadás lokalizálása is bőven elég indok a vásárlása.





Akiknek eddig kimaradt a sorozat, kétség kívül remek alkalom ez a pótlásra, hisz úgy van lehetőségük megismerni a széria első, és egyik legjobb részét, hogy a korábbi gyermekbetegségeivel sem kell küzdeniük. Ugyanakkor az embert nem hagyja nyugodni az a ziccer, amit a HD Remix kihagyott, ugyanis ha egy teljesebb kollekciót adnak ki, a második résszel, a Birth By Sleep-el és a Dream Drop Distance-el (akár teljes áron), az egyik legnagyszerűbb kollekció készült volna el, mely egy lemezen nyújtja a teljes Kingdom Hearts élményt. Persze akkor nem jöhetne jövőre Kingdom Hearts 2.5 HD Remix.

? ***Tudtad, hogy*** *külön kiírjuk, melyik kiadótól és fejlesztőtől származik az adott teszt alanya?*

Mindazonáltal nyomott ára, és alapvetően vaskos tartalma miatt még így sem nagyon lehet mellélőni a KH 1.5-el, de nem szabad elfelejteni, hogy az első rész a főattrakció, a többi inkább kis ajándék.
Ha így állunk hozzá, nem fogunk csalódni, és azt garantálom, hogy a PS2 generáció egyik legnagyszerűbb játékát élhetjük át, olyan jó formában, amilyenben még soha nem volt.

7/10

Kiadó: ***Square Enix*** Fejlesztő: ***Square Enix***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***1080p*** Hang: ***DTS***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 7

8 490.-

rolmanus










Üssetek le, égessetek el, lőjetek le, vegyétek el az aranyszínű kontrollerem. Ha mindezt megteszitek, akkor sem fogom megérteni, hogy az emberek, pontosabban a fiatalok, mit esznek ezen a One Piece sorozaton. Mielőtt félreértenétek, nagyon szeretem az anime és manga dolgokat, sőt, még a tipikus japán agymenésekre is fogékony vagyok. Szeretem az álmodozó tekintetű kislányokat, a hatalmas karddal mászkáló fiúcskákat, de ez a PW totálisan kiakaszt. Pont ezért egy, a témában (és az előző részben) nagyon profi barátomat kértem fel sidekicknek a ***One Piece: Pirate Warriors 2*** teszteléséhez.



Amit mindenképp meg kell jegyezni először, hogy a játék bizony elég sokat változott az elődjéhez képest. Mondjuk nekem már az intro alatt is úgy forgott a szemem, mint valami berúgott denevér, de a kedves ismerősöm csillogó szemmel ecsetelte, hogy a készítők bizony nem az előző, neccesre sikerült részt folytatták, hanem amolyan hibrid megoldásként ugrottak pár évet az időben, és így illesztették be ebbe az univerzumba. Luffy és a barátai valami Punk Hazard helyen mászkálnak, amikor is a gonosz Feketeszakáll segedelmével a teljese legénység megfertőződik és hőseinknek ugrik, de mi ezt persze nem hagyhatjuk annyiban és kezdődhet is a csihipuhi. Ha nekem kellene egy mondatban összefoglalnom a dolgot, akkor egy sima Dynasty Warriors klónnak titulálnám az egészet, eléggé necces külcsínnel, 5 pontot adva rá. Igen ám, de egy igazi fanservice játékkal van dolgunk, ugyanis az utolsó szögig az animének-mangának megfelelően vannak kidolgozva a karakterek. Mindenki az eredeti, japán hangján szólal meg, pontosan olyan gesztusokat téve, mint amit megszokhattak a rajongók.

Ahogy fentebb is említettem, egy igazi, hardcore darálós játékot kaptunk, annak minden előnyével és hátrányával egyetemben.

A harchoz nem kell négy diploma, mivel a négyzet és háromszög nyomkodására épül (tudom, mondjak újat), de természetesen, ha feltöltődik a megahalál csíkunk, akkor meglepő módon egy megahalál támadást intézhetünk a csúnya ellenek felé.

Tartalom szempontjából eléggé rendben van a kalózosdi, hiszen összesen hat fejezetben kell kardélre hánynunk mindenkit, ami elvben 21 pályát jelent – ebbe már beleszámoltam azt a néhányat is, amikhez speciális kondíciókat kell teljesíteni.

A karakterek száma is rendben van, hiszen összesen 37 szereplőt nyithatunk meg, akiknek természetesen teljesen eltérő harcmodora és képességei vannak, így aki rajongója a sorozatnak, az szerintem itt megtalálja a számítását. A grafika már nem ennyire baráti, szerintem teljesen funkcionális lett, de amikor ítész barátomnak ecseteltem, hogy "Az mennyire pixels, fú ez de görényül néz ki" láttam, hogy süket fülekre találtak megjegyzéseim, mivel a kollégát annyira beszippantotta az egész, hogy felőle akár egy ork sereg is masírozhatott volna a füle mellett.

? ***Tudtad, hogy*** *különválasztjuk az offline és online multiplayer lehetőségeit?*

Az mindenképp hatalmas pozitívum, hogy egyrészt szép színes – szagos minden, másrészt a 60 fps sebességet relatíve folyamatosan tartja a rendszer.

Ez azért bravúr, mert néha 200-300 ellenséges katona is keresztezi utunkat.



Hozhatok fel egyébként bármilyen negatív jelzőt, mivel ahogy fent is említettem, a játék egy hihetetlen nagy fanservice. Mostanában egyre kevesebb az olyan cucc, ahol ilyen szinten szolgálják ki a rajongókat, úgyhogy ez abszolút süvegelendő.

Szóval, ha szereted a tömeghentes dolgokat, netán a szereplőgárda nedves álmaid netovábbja, akkor garantálom, hogy szem nem marad szárazon. Emellett az előzmény sok zavaró hibáját javították, így megnyugvással adok neki egy kellemes osztályzatot.

8/10

Kiadó: ***Namco Bandai Games*** Fejlesztő: ***Tecmo Koei***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

11 990.-

Hpeti




iFruit


grand theft auto V
FIVE





CONSOLE CORNER
FIFA rajongók, futballszurkolók, virtuális Messik
és aranylábú gyerekek! Figyelem!
Sarokrúgás következik!
A FIFA 14 MÁR
A „CORNERBEN”
VAN!
PS3
XBOX 360
EA SPORTS
FIFA 14
13 990 Ft
PS2 PS3 PSP PSVITA NINTENDO DS. NINTENDO 3DS XBOX 360 Wii Wii U
Cím: 1085 Budapest, Somogyi Béla u. 12. • Tel.: 061 266 4698 • Mobil: 06 70 277 8186 • e-mail: info@consolecorner.hu • MSN: info@consolecorner.hu • FB: www.facebook.com/consolecorner • TW: www.twitter.com/consolecorner
www.consolecorner.hu • Nyitva tartás: Hétfő: 10.00 - 19.00 • Kedd: 10.00 - 19.00 • Szerda: 10.00 - 19.00 • Csütörtök: 10.00 - 19.00 • Péntek: 10.00 - 19.00 • Szombat: 10.00 - 14.00 • Vasárnap: zárva

FIFA 14 VS PES 2014 PRO EVOLUTION SOCCER

Hosszú évek hagyománya már, hogy a két futballnagyhatalom, a japán illetőségű Konami és az amerikai székhelyű Electronic Arts minden ősszel keményen egymásnak feszül, hogy megmutassa, mennyit fejlődött egy újabb év alatt a tudományuk a videojátékos labdarúgás frontján.
A nyílt sisakos háborúnak az igazi nyertesei mindenkor a játékosok, hiszen a titánok valamennyi eszközzel igyekeznek minél több rajongót elkényeztetni és ezzel persze el is hódítani a másik táborából.
Nem sikerül esztendőről esztendőre a kollektív elvárásoknak megfelelve látványosan kibővülni / megújulni, de az idei kiadásokra ezen a téren komolyabb panasz most aligha lehetne. Bár egyébként ritka jelenség az elpártolás, azért akadnak olyan alkalmi gémerek, akik minden évben a jobban sikerült produkciót szeretnék a gépükbe helyezni, nem kötődnek szorosan egyik franchise-hoz sem. A masszív táborok többnyire kialakultak, így mindkét oldalnak megvannak a hithű követői, saját meggyőződésű érveik mentén elkötelezve egyik-másik mellett.

Óriási ígérethullámok, elképesztő méreteket öltő marketinghadjáratok és szignifikáns véleménykülönbségek kereszttüzében próbálunk ismét igazságot tenni, hogy kihirdethessük az aktuális favoritot és eldöntsük, ebben az évben a ***PES***, vagy a ***FIFA*** éri e meg jobban az érte leszurkolni kívánt forintokat.

A témát több szempontból is érdemes körültekintően megvizsgálni, hiszen mindkét brand tanulhatna valami fontosat a másiktól. A Pro Evolution Soccer például népszerűbbé válhatna, ha nagyobb hangsúlyt fektetne a hivatalos licencek szaporább ütemű bővítésére. Történnek ez ügyben pozitív előrelépések, de a rivális nyomába ezen aspektusból nézve abszolút nem érhet.
A FIFA pedig a realisztikusabb csapásirányt célba véve elrugaszkodhatna az árkádosabb jellegű megvalósítástól, felzárkózva a japánok legendásan élethűre szabott szimulátorához. Ezen kulcsmomentumok évek óta kísérik a két patinás szériát és ez a két meghatározó jellemvonás idén sem alakult át érezhető módon.

Az EA Sports zászlóshajójának vitorláiba ismét temérdek szelet hajtott a mindent elsöprő reklám-cunami, miközben a Konami büszkén hirdeti, hogy sikerült vadonatúj grafikus motorral felszerelni a PES 2014-et, így a szemeket kényeztető látvány talán most elhódíthat néhány döntésképtelen hezitálót. Az első meccstől kezdve érzékelhető, hogy a japánok remeke sokkal szebben fest, mint korábban, sőt, jobban mutat, mint ádáz ellenlábasa, amit a Kojima Productions által kifejlesztett FOX Engine/Havok fizikai motor házasságának köszönhet.
Előbbi technológia a vizuális megjelenésért felelős, míg utóbbi a szimulációt hivatott erős kezekben tartani. A FIFA 14 grafikája is erős lábakon áll, de sem küllemben, sem az animáció minőségét tekintve nem tud felülkerekedni a PES széles körben elismert színvonalán. Amint azonban a kamera lejön a pályáról és a nézőteret kezdi el pásztázni, az imént tett megállapítás azonnali hatállyal inverzét is veheti, hiszen a Pro Evo 2014 nézőseregének kivitelezése messze elmarad a FIFA-ban látható szurkolók megjelenítésétől. Amennyire hiteles látvány fogad a gyepen, annyira illúzióromboló hatású a stadion vizuális atmoszférája.
Az EA-nél nincs ekkora kontraszt, a környezet jobban idomul a pályán látható grafikai minőséghez, melynek hála az összkép végül finomabb és homogénebb hatást kelt a szemlélődőkben.

A karaktermodellezés mélysége szintén a japánok szimulátorát dicséri, hiszen olyan komoly például az arcok ábrázolása, hogy bármelyik nevesebb licencelt labdarúgót azonnal be lehet azonosítani a fizimiskája alapján. A Konami belső fejlesztésű motorjának erejéből még a verejtékezés imitálására is futotta, a sportolók izzadnak, ráadásul arcmimikával is rendelkeznek.
Ha tisztán a focit vesszük górcső alá, akkor a PES-t látom szebbnek, élethűbbnek, amihez parádés animáció és páratlan realizmusérzet társul. A játékosok mozgása kifinomultabb a Konaminál, lényegesen



folyamatosabb animációkkal kelnek virtuális életre a karakterek. Aprólékosan kimunkált cselekkel operálhatunk és a test-test elleni küzdelem, a futás közbeni távolságtartás, vagy lökdösődés ábrázolása nagyon kifejező animációval elevenedik meg, amely a Motion Animation Stability System-nek köszönhető. Ezzel szemben a FIFA játékosai darabosabb, mesterségesebb hatást keltő mozgáskultúrája pofonként éghet a realitás arcán.
Mivel kevésbé lesimított az animáció, ebből kifolyólag irányítani is könnyebb a játékot, nem veszünk el annyira a leheletfinom részletekben, mint a PES-nél.
Nézőként a japánok focija, játékosként az EA Sports alkotása kelt a játékosokban nagyobb élvezeti faktort, ami tovább magyarázza lépéselőnyét a népszerűségi rangsorban.







Az én kezem alatt a FIFA mozgott gördülékenyebben. Dinamikusabban pörögtek az események, köszönhetően a lazább irányításnak, ám mindvégig éreztem, hogy a valódi focihoz a PES továbbra is fényévekkel közelebb tanyázik. Ahogy egy régi motoros, futballfanatikus barátom fogalmazta meg nemrég: „a FIFA-val csak játszani, de a PES-sel bizony focizni kell..." Az EA Sports oldalán nem csak a játék grafikájára fektetnek hangsúlyt, hanem a menürendszer kinézetére is.
Megfáradt a tavalyi, frissítésre szoruló koncepció. Az opciók között barangolva újszerű látványban részesít a tizennégyes kiadás - lecserélték a korábbi felületet -, kellemes hangulatban telik a csempeszerű menük közötti lépegetés, konfigurálgatás, míg a PES-ben a megszokott steril megjelenítés uralkodik, ami a FIFA-éhoz képest egy fapados, funkcionális értékű megvalósítás. Azt egy percig se vitatom, hogy a japánoké átláthatóbb konstrukció, de látványtervi kivitelezésből karó.

Továbbra is fájó tény és a leggyakrabban felhánytorgatott probléma a Konami focijában a foghíjas licenc, amiben a konkurencia viszont évről évre verhetetlen.
A FIFA gyakorlatilag teljes pályán rohanja le a kifejezetten hézagos licencekkel operáló PES-t. Igaz, hogy a nipponiak újabb jogokat szereztek, így kerülhetett immáron bele a dél-amerikai labdarúgás két élvonalbeli divíziója, az argentin és a chilei első osztály, melyeknek hivatalos licencével erősödött a felhozatal, de még így is számtalan nagy értékkel bíró dolog kerülte el a hitelesítési procedúrát. Többek között ezen szomorú okból kifolyólag nem kaptak helyet spanyol stadionok a 2014-es kiadásban, de le kell mondaniuk a PES rajongóknak nem utolsó sorban a Stadium Editor funkcióról, illetve kénytelenek beérni összesen húsz arénával, míg a FIFA hatvannál is több stadiont ránt elő a tarsolyából (nagy visszatérőként üdvözölhetjük a barcelonai Camp Nou arénát), melyeknek a fele valódi helyszínek digitális lenyomataként gazdagítja a bőséges tartalmat. Ezenfelül a teljesen új technikai alapok által fejlesztők elé gördült nehézségek miatt (FOX Engine) az eső sem zuhoghat a Konami produkciójában, ami az angol bajnokságok alatt lehet kifejezetten fájó hiányosság, tekintve, hogy a szigetországban szinte mindig hullik folyékony állagú csapadék az égből. Több bajnokságból hiányoznak valódi csapat-, és pályalicencek, ami joggal okoz folytonos csalódottságot a sportág elhivatott szerelmeseinek.
Az EA agresszív üzletpolitikája és a japánok újító szándéka közös erővel rántotta le tehát tartalmilag a PES-t ebben a szezonban.

A FIFA-nak nem kellett szembenéznie ezekkel a gondokkal, cserébe viszont a készítők kénytelenek voltak beáldozni a küllem látványos fejlődését a kurrens generáció képviselőin, amit majd behoznak next gen konzolokon a vadonatúj Ignite Engine tudásának segedelmével. Gameplay közben az EA-s futball különösebb szaggatások nélkül teljesítette a rá szabott feladatokat, ellenben a Konami-é hajlamos volt a kapuk közelében piszokmódon akadozni. A rákozelített visszajátszásoknál azonban egyaránt nyakig bajban voltak. A replay-ek alatt úgy a FIFA, mint a PES komoly szaggatásokkal gyengítette az élményt, ami sokszor igencsak zavaró és többnyire érthetetlen jelenség volt számomra. Én például rendszerint egyedül játszom ezeket a konzolosított sportokat, így kiemelten fontos nekem az is, hogy miként viselkedik az ellenfél csapatára írt mesterséges intelligencia. Vannak észrevehető fejlődések, ugyanakkor hibák is mindkét térfélen. Noha mind az EA Sports, mind pedig a Konami javított dolgokon, azért belekötni itt is, ott is bőven akad mibe.
A bíró sporttárs teszi a dolgát, égbekiáltó malőröket nagy erőfeszítések árán se nagyon tudtam kicsalni belőle, de a FIFA-s játékvezető például állított ki szó nélkül olyanért, amit a Pro Evo-ban egy sima szabadrúgással rendezett le a büntetőrendszer.
Rossz ütemben végrehajtott hátulról becsúszásért bűnhődtem. Az EA-nél az elhibázott szerelés azonnali piros lapot ért, míg egy hasonszőrű mozzanat a rivális focijában többszöri kísérletezgetés ellenére sem hozott ilyen kemény retorziót.
Próbálgattam minden létező szituációban kicsikarni azt a piros lapot, de sárgánál többet nem bírtam kihúzni a Konami-nál szolgálatot teljesítő játékvezetőből. További érdekesség, hogy többórányi beleölt játékidő után











sem követett el szabálytalanságot a gépi ellenfél könnyebb nehézségi fokozatokon és ezt az észrevételt mindkét produkció esetében stabilan fenntartom.

Védelmi mulasztásokból származó potyagólok a Konami szimulátorában gyakran hullottak hálóba, amit a másik oldalon tizenöt meccs lezavarása után se nagyon - vagy csupán hébe-hóba - tapasztaltam.
Mintha a PES-ben rendre leragadna a hátvédsor és gyakorlatilag az ellenfél szabadon gyalogolhat be a kapu elé, erőteljesebb ellenállásba ütközések nélkül. A EA csapattársi intelligenciája jobb döntéshozónak számít és a (nem pusztán üres) marketingszöveg értelmében tényleg okosabb emberfogást mutatnak be a focisták a pályán, amihez hatékonyabb labdaszerzési habitus párosul.
A meccsek hangulatát nagy százalékban a közönség határozza meg, ezért arra is fontos ügyelni a fejlesztőknek, hogy a lelátó lelkes népe miként viselkedik a pályán látottakra reagálva. A Pro Evolution Soccer atmoszférája hangulatosabb volt, mint az EA Sports idei focijáé. A tribünről változatos hangorkán ömlik a játékosok felé, ami valóban vetekszik egy komolyabb focimeccsen tapasztalt audio-élménnyel. A szurkolók felhördülnek, énekelnek, fütyülnek, buzdítanak és olyan hangulatot hoznak létre, amitől tényleg a helyszínen érezhetjük magunkat.
A riválisban szintén nagyon királyul szólnak a hangok, üvöltenek, tombolnak a nézők is, ha kell, de nincs meg benne az a dinamika, mint a Konami alkotásában. Hangulatkeltésben tehát a japánok szerepelnek jobban, ezt nem érdemes tőlük semmiképp sem elvitatni.

A kommentátorok hasonlóképpen felelősek a hiteles atmoszféra létrehozásáért és itt mi magyarok külön érintve vagyunk, hiszen a FIFA pár éve lokalizált nyelvű közvetítésekkel kedveskedik hazánk játékosainak.
Sok negatív hangvételű kritika éri a szövegi tartalmat, de ettől eltekintve rengeteget dobnak Hajdúék a hangulaton a puszta ténynyel, hogy szeretett anyanyelvünkön kommentál egy ilyen volumenű játék. Nagy kár azonban, hogy igazi lelkesedés nem szorult beléjük, így kissé unott modorban közvetítik a történéseket, ami sűrűn párosul továbbra is vállalhatatlanul cinkes, sokszor ismétlődő, verbális megnyilvánulásokkal.
A PES nem ennyire gáláns a rajongóival, melynek szomorú folyományaként sem a felirat, sem pedig a kommentár nem érhető el magyar nyelven, így marad jobb híján a legtöbbünk számára értékelhető angol ajkú kommunikáció, melynek tartalma, illetve stílusa ugyancsak hagy kívánnivalót maga után. Mindkét játékban az első lépések egyikeként választhatunk tudásunknak megfelelő kihívási szintet. A FIFA a tavalyi kiadásban szerzett trófeáink alapján állítja be automatikusan a kívánt fokozatot, amit természetesen kényünk és kedvünk szerint rögvest felülbírálhatunk. Itt hármas skálán (amatőr, haladó, tapasztalt) adhatjuk meg a tapasztalati szintünkhöz passzoló nehézséget a riválisnál viszont hat szint (beginner, amateur, regular, professional, top player, super star) közül lőhetjük be a kívánt keménységet. A PES egyébként amatőr szinten is nagyobb falatnak bizonyul a kezdők számára, ahol még egy nyavalyás gól begyötrése is legalább háromszor annyi erőfeszítésbe / ügyességbe kerül, mint a FIFA-ban.

Hatalmas fegyvertény az EA repertoárjában az újrahasznosított Ultimate Team játékmód (FUT), amelyben egy mindent vivő csapatot építhetünk fel a foci egykoron élt, és / vagy kortárs legendáiból. Kezdéskor választanunk kell egy csapatkapitányt, majd kialakíthatunk egy keretet, azon belül pedig meg kell találnunk a játékosok adottságaihoz mérten a legjobb pozíciókat a pályán.
Cserélgetünk, variálunk, amíg a team valódi összhangja ki nem alakul. A dolog érdekessége továbbá, hogy minél többet játszanak együtt adott futballisták, annál kiválóbb összjátékot lesznek képesek produkálni. Ehhez azonban fel kell kutatnunk a kapcsokat a labdarúgók között, amiben a gép aktív segítséget fog nyújtani színes vonalak felhasználásával. Saját klubunk megszületését követően különféle bajnokságokon acélosíthatjuk a csapategységet.
A FIFA a karrier módot is tartalmasabban építette fel, amiben akár menedzser, akár pedig focista bőrébe bújva mászhatjuk meg azt a bizonyos ranglétrát. Ha a menedzser módban indulunk, akkor a mi feladatunk lesz összeállítani a legütőképesebb keretet a meccsekre, plusz az ellenfélhez leginkább illő taktika megválasztása gyarapítja még posztunkon a feladatkörünket.
A focistakarriert választva egy névtelen labdarúgóval avanzsálhatunk a legnevesebb klubok legendái közé, majd visszavonulás után lehetőségünk adódik menedzserként folytatni tovább gyümölcsöző karrierünket. Ehhez nyomokban hasonló elképzelés a riválisban is helyet kapott, de a körítés messze elmarad a FIFA-étól. Utóbbiban még jópofa dolognak tartom a Globális Tehetségkutató Hálózatot, melynek keretein belül egész évben kutakodhatunk a legnagyobb fenomének után. A hálózat fejlesztésére, finomítására is mód nyílik és felfedhetjük a legjobb játékosok képességeit az átigazolási időszakra.

Tartalomban és szórakoztatásban a FIFA óriási köröket ver tehát a PES-re és teszi ezt néha már zavarba ejtően sok választási lehetőséggel. Konfigurációs beállítások terén mindkét vetélytárs jól szerepel, viszont itt illik megemlíteni a Konami zseniálisan eltalált, dinamikus kamerakezelését (nem alapértelmezett), ami valóban egy televíziós közvetítés élményét nyújtja játék közben, mindezt pedig a változó közvetítési állásokkal és ráközelítésekkel éri profi módon el.
Ilyen hatást a FIFA nem tudott egyik típusú beállításával sem elérni, így ezt a pontot mindenképp a Konami érdemli meg.
Legyen kezdő, vagy haladó szinten valaki, mindkét esetben javasolt végigfutni a különféle gyakorló módozatokat, mert vannak újdonságok a mozgásrepertoárban is. A felkészülés, betanulás kimondottan szórakoztató és változatos formában kerül tálalásra, szánjunk rá időt, ha nem vagyunk elég magabiztosak a vezérlésben.
A bonyolultabb kombinációkat egyébként kilistáztathatjuk a géppel, hogy könnyebben rögzüljenek. Nagyon sok művelet kapott bennük helyet, amiből egy amatőr még a felét sem hasznosítja a meccsek folyamán. Lehet nyesni, csavarni és irányítani a labda útját. A fizika és a játékosok intelligenciája határozott fejlődést mutat az EA-nél és a Konami-nál egyaránt, amit egyesek reflexből







vitatnak, mások viszont nagy örömmel üdvözölnek. Globális egyetértés továbbra sincs a két tábor között, sőt, legtöbb esetben táboron belül sem születik tökéletes koherencia, de ami biztos, hogy mindkét produkció igyekezett a maga módján kiszolgálni elsősorban a meglévő rajongótáborok növekvő igényeit. A Pro Evolution Soccer 2014 nem operál olyan grandiózus tartalommal, mint legfőbb riválisa, de amiben eddig erős volt, azt most tovább fejlesztette és sikerrel megőrizte a legrealisztikusabb videojátékos futballélmény frontján szerzett hírnevét.

Az új engine pazar látvánnyal pakolja magasra a lécet, ám a parádés újítások sora lényegében itt ki is fullad. Licencek terén a FIFA-hoz képest harmatgyenge felhozatal eddig is lefelé húzta a játékot, ezen tehát muszáj lesz dolgozniuk a jövőben, hogy méltóbb ellenfelévé válhasson a kasszáknál jócskán nagyobb bevételeket felmutató vetélytársnak. Az EA Sports ezzel szemben tömérdek játékmódozatot, gyakorlatilag teljes körű (ha létezik olyan) licencet, továbbá egy tizenötezer játékosból álló masszív adatbázist hozott össze a FIFA 14 számára, amit egy új fajta kapura lövési szisztémával (Pure Shot) és továbbfejlesztett labdafizikával (Real Ball Physics) koronázott meg.
Felületkialakításból szintén csillagos ötös jár nekik, mely mögött a tartalom ezúttal is roppant erős, legyen szó offline, vagy online módozatokról.
Nem kérdéses tehát, hogy idén is a FIFA nyeri - ha nem is torony magasan, de komoly előnnyel - az összecsapást. A játékosok nagy részét simán meg tudják vásárolni kilóra a csilli-villi, fényesre polírozott dizájnnal és a fullos licencjogokkal.
Sajnos teljesen esélytelennek látom, hogy bárki is átálljon PES-re, ha már hozzászokott a FIFA-sorozat által kínált bőségszaruhoz, de aki pusztán a foci autentikáját hajszolja, az bizony boldogan csatlakozik a Konami csapatához.





A Pro Evolution Soccer 2014 nehezebb, komolyabb kvalitást igényel és messzemenően életszerűbb is, ezért a PES Productions termékét változatlanul a realizmus megszállottjainak ajánljuk, míg mindenki más bátran vegye le a FIFA 14-et a polcokról, mert mellényúlni azzal sem fog senki, ha figyelembe veszi, hogy az életszerűség aspektusából nézve csak másodhegedűs lehet a mezőnyben, jócskán lemaradva a nagy vetélytárs mögött.

Döbbenet egyébként, hogy mekkora különbség van a két játék mozgása között, amit nyilván javarészt akkor érzékel legjobban az ember, ha pár órányi PES-ezés után áll vissza FIFA-ra. Mintha az EA-s favorit (némi költői túlzással élve) egy generációval korábbi, árkádokra szánt animációs készletet használna a pályán.
Személy szerint remekül szórakoztam mindkét alkotással, de végül a FIFA volt az, ami összképileg közelebb állt a játékstílusomhoz, így én mindenképp ezt választanám és fogja is mindenki, aki hozzám hasonlóan olyan nagynevű árkádos focikon nevelkedett, mint a Sega Woldwide Soccer 97, a Virtua Striker 2, vagy a PES nagy elődje, az International Superstar Soccer. A FIFA ezen a konzolgenerúción nem újult meg grafikai színvonalát illetően, viszont jönnek hamarosan a next-genre szánt kiadások, melyek alatt már a vadonatúj Ignite Engine fog duruzsolni, amely mind látványban, mind pedig fizikában messze felülmúlja majd várhatóan a mostani kiadásokat.
Ha beruházol új gépre az idén, akkor várj még vele és arra szerezd majd be inkább, ha pedig a PES mellett voksolsz, akkor kizárásos alapon PlayStation 3-ra, vagy Xbox 360 újítsd be, mert a 2014-es szezonból nem készül sem PlayStation 4-es, sem Xbox One-os konverzió. Értékeljünk!

? ***Tudtad, hogy*** *a letesztelt játékokat partnerünknél, a Console Cornernél az alábbi áron megvásárolhatod?*

FIFA 14 **9/10**

Kiadó: ***Electronic Arts*** Fejlesztő: ***EA Canada***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-32 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1, DTS, DTS HD***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 8

14 490.-

Pro Evolution Soccer 2014 **8/10**

Kiadó: ***Konami*** Fejlesztő: ***PES Productions***
Multiplayer: ***1-7 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 9 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 7

FutuRetrO ***11 990.-***

Rayman Legends

Rayman Vs Mario – Round 2

Lám-lám, milyen ironikus a sors…
A Rayman Origins 2011-es startjakor még több helyütt arról lehetett olvasni, hogy a fent nevezett 2D-s co-op alapú platformer mennyire hasonlít a két évvel korábbi New Super Mario Bros Wii-re, most pedig, amikor a játék hosszú huzavona után megjelenő folytatása betámadta a boltok polcait, a világsajtó egy emberként alélt el a ***Legends*** alcímmel felruházott epizódtól és még az angol Official Nintendo Magazine is készségesen elismerte, hogy a játék jobban kihasználja a Wii U érintőképernyőjét és úgy ánblokk minden szempontból ütősebb, mint a New Super Mario Bros. U.
Persze Rayman számára nem mentek mindig ennyire gördülékenyen a dolgok, hiszen a hatalmas kritikai és közönségsikert arató, mai szemmel nézve brutálisan nehéz PS1-es debütálást követően hősünk ugyan sikeresen vette a 3D-be való áttérés akadályát, de a bohókás mellékágnak szánt Raving Rabbids váratlan sikere után a Ubisoft nagy hévvel elkezdte tömeggyártani a minijáték-széria újabb (általánosságban igénytelenebbnél igénytelenebb) részeit, ezzel hosszú évekig tartó legendarombolással meghintett száműzetésbe küldve a végtagok nélkül is teljes életet élő karaktert.



Ezen változtatott a fent említett Rayman Origins, amit a két évvel ezelőtti ünnepi szezon közepére időzített a Ubi, melynek az lett az eredménye, hogy a kiváló értékelésekkel rendelkező játék annak rendje és módja szerint szinte nyom nélkül süllyedt el a nagyobb megjelenések között.
A kritikai siker pedig nem volt véletlen, már maga a remekül kidolgozott vidám, élénk grafika és a jó értelemben debil karakterek is bőven megérdemelték a figyelmet, melyhez négy emberes multiplayer, észbontó pályadizájn (jeges pálya óriás dinnyékkel, levegőben lebegő koktél napernyőkkel és flegmán pletykáló villákkal!!!) és remek zenék társultak. Ja és persze impresszív tartalom: a bőséges pályakínálat mindegyik darabját végig lehetett tolni időre is, valamint helyet kapott a játékban 10 különleges pálya, ahol egy bepánikoló kincsesláda után kellett loholni egy a reflexeket igazán megdolgoztató akadálypályán, melyekből ha az összest teljesítetted, megnyílt az út a teljes idegösszeroppanást jelentő Holtak birodalmához.
Ez a helyszín az addig megmaradt önbecsülésedet darabokra tépve kifordított magadból, a képedbe röhögött, provokált és egy életre rászoktatott a nyugtatószerek használatára. Nem tartozok azon emberek közé, akik görcsösen ráfeszülnek egy-egy játék teljes kipörgetésébe, mivel a legtöbb címet egyszer is bőven sok végigtolni, nemhogy nekiugorjak még szuperhard fokozaton is, kizárólag egy citromfacsaróval nekiállva a szörnyek aprításának, de az Origins esetében nem volt kérdéses, hogy platináig meg sem fogok állni… igaz az utolsó utáni boss fejbekólintását követően a győzelem édes ízébe némi keserűség is vegyült és jött a fogadkozás, hogy akkor mostantól soha többet Rayman játékot, így szakadjon rám az ég stb, stb.

2 évvel később…

Rayman Legends bezsákolva a premier napján, félve nézek ki az ablakon, okés a mennyei mennyezet még mindig a helyén van, akkor jöhet az Idegbaj futam 2.0 – A visszatérés.

Minden ami szép volt…

Az már rögtön az intro-ból kiderült, hogy a fejlesztőcsapatnak elképesztő módon sikerült alámennie az Origins sztorijának is, mert míg ott az alvilág teremtményeit bosszantotta fel a Rayman bagázs horkolással körített csámcsogása, addig itt… hát szóval évszázadok elteltével megint



jönnek a gonoszok, bebörtönzik a kék színben pompázó Teensie-ket, ezért jól le kell pofozni őket és ennyi.
Szóval tulajdonképpen fogalmazhatnánk úgy is, hogy a hercegnő egy másik kastélyban van. A felépítést ez annyiban változtatja meg, hogy most már nem egy térképen mászkálva lehet kiválasztani a szinteket, hanem egy központi helyszínről lehet beleugrani a pályákat szimbolizáló festményekbe. Ja, eddig nem is mondtam, hogy ez az egész festményesdi azért van, mert az ellenfelek ezúttal a legsötétebb rémálmokból szőtt világokban tartják fogva a Teensie-ket, melyekhez nyilván nem indul közvetlen távolsági buszjárat, így a Bubble Dreamer nevű végtelen hatalommal (és bizarr hippi külsővel) bíró szereplő a Portal 2 mottóját szem előtt tartva („Start thinking with portals") gyorsan fabrikál pár tucat dimenziókapuként funkcionáló képet, melyeken keresztül átlépve Rayman és barátai nekiállhatnak a rendcsinálásnak. Innentől részben ismerős terep következik: a helyszínekre belépve elsődleges dolgunk mindig a kis kék mütyürök megmentése lesz, melyekből általában tíz darab van szétszórva szintenként.
A legtöbb összegyűjtéséhez nem kell megszakadni, hiszen gyakorlatilag a képedbe vannak nyomva, viszont akad pár olyan példány, akik megmentéséhez kicsit trükkösebb út vezet. Különösen igaz ez a rejtett ajtók mögött üdülő Teensie-kre, melyeknek persze már a bejárata is direkt úgy van megcsinálva, hogy beleolvadjon a környezetbe, de mivel a kis lények folyamatosan segítségért nyavalyognak, hang alapján azért nem olyan nehéz belőni a helyzetüket, ellenben sokkal nagyobb kihívást jelent túlélni az általában direkt extra magasra csavart nehézségű egy-két képernyős (néhol a reflexek mellett az agytekervényeket is megtornáztató) menetet, ami a megszerzésükhöz kötődik.
Ha azonban gyengéden kitessékelsz a ketrecéből minden Teensie-t, az még nem elég a teljes elégedettséghez, ugyanis a pályák végén külön értékelést kapsz arról mennyi Lumot (kis sárga, bárgyún vigyorgó gömböcske) gyűjtöttél össze és a teljesítményedért így kapsz végül bronz, ezüst vagy arany













színű serleget. A kevésbé kitartó barátaid előtt történő felvágás mellett a magas Teensie/Lum ráta azért fontos, mert a program ezek alapján nyit meg újabb pályákat és karaktereket, melyek éteri magasságokba emelik az egyébként is masszív játékidőt.
Külön bekezdést érdemelne a multiplayer is, hiszen bár a játékot simán végig lehet tolni egyedül is, sokkal nagyobb poén akár másik három haverral összeállva abszolválni a kihívásokat, ezzel totális káoszba fullasztani a menekülős pályákat, közösen ordítani a húzósabb helyzeteknél és véletlenül(?) a szakadékba pofozni a többieket egy jól sikerült ugrásnál…. majd visszahozni az ideiglenesen buborékba zárt elhullott szereplőket egy határozott balegyenessel.

… és most következzen valami egészen más

Az eddig leírtak a festményes kavarást leszámítva olyannyira illenek a Rayman Originsre, hogy akár annak egyik értékeléséből is kivághattam volna a szöveget, de a Ubisoft Montpellier (élén az eredeti Raymanért és a Beyond Good & Evilért felelős Michael Ancel-lel) az előzmény minden pozitívumát megtartva rengeteg újdonságot is belegyömöszölt a Legends-be, mely így a címre rászolgálva valóban legendás játék lett.
Hol is kezdjem… Hát mondjuk azzal, ami rögtön szemen fog verni mindenkit, aki felpörgeti a RL lemezét (vagy esetleg betölti a merevlemezről a digitális verziót– totál modern vagyok, nemde?), azaz a látvánnyal. Volt már szó pár bekezdéssel feljebb arról, hogy a játék elődje kifejezetten szépen mutatott, így fel voltam készülve a látóidegeim kényeztetésére, de amit itt összehoztak, az valami brutál durva.
Konkrétan a grafika összhatását már nem szívesen hasonlítanám a rajzfilmekhez, hiszen a képernyőn zajló vizuális orgia sokkal szebb, mint a mai 2D-s animációs cuccok zöme!
A remekül kidolgozott hátterek ezer féle színben pompáznak, minden izeg-mozog, a tűéles HD kép szinte lemászik a képernyőről, a fáklyák fénye folyamatosan mozgó árnyékokat vet a falra, a karakterek és az ellenfelek pedig olyan babán vannak animálva, hogy garantáltan egy kölyökkutya lelkesedésével csurrantasz majd be (majdnem), amikor először látod mozgásban a cuccot.
Az egészben pedig a legjobb, hogy a mostani generáció legszebb 2D-s játéka (ezt nyugodtan jegyezzétek meg és vágjátok bele később a pofámba, szerintem kizárt, hogy nagyot tévedjek a kijelentéssel…) lassulás vagy akadozás legkisebb jele nélkül fut, még akkor is, amikor egyszerre négy játékos cikázik keresztül egy éppen összeomló építmény romjai között.

A helyszínek egyébként az előd stílusát idézik, itt is lesznek alvilági, sivatagos, zöld mezős és kajás témájú részek, de a vadiúj katakombás, víz alatti laboratóriumos és görögös témájú szakaszok garantálják, hogy monotóniának még az árnyéka se vetüljön a Legendsre. Ehhez persze az is kell, hogy a területek felépítése is jó legyen, ami szintén érvényes tesztalanyunkra, sőt én a „jó" helyett szívem szerint inkább a „zseniális" jelzőt használnám. Minden helyszín minden egyes négyzetcentiméterén érződik az odafigyelés, egyik pillanatban még lángtenger elől menekülsz, aztán egy pályával odébb már a forró sivatagi szélben repkedsz, óriási vajdarabokon! csúszdázol, lekicsinyedve gyümölcsök belsejében mászkálsz, lopakodsz vagy éppen az egyik szakaszon kacsává változtatva!!! próbálsz átvergődni.
Külön kiemelést érdemelnek a teaserekben már korábban bepromózott zenés szintek, melyek ideiglenesen ritmus-platformert varázsolnak a RL-ből. Ezen szakaszok direkt úgy kerültek összeállításra, hogy végigrohanva rajtuk az általad irányított karakter minden egyes mozzanata egy újabb hangot rakjon hozzá a híres slágerekből álló háttérzenéhez, ezzel garantáltan röhögéssel vegyes bólogatást váltva ki a veszélyek között manőverező játékosból. Számomra ezek a speckó helyszínek jelentették a Legends csúcspontját és túlzás nélkül állítom, hogy egy-egy ilyen ritmikus akadálypálya felépítését és az implementált ötletek számát tekintve csak a Nintendo legjobb pillanataihoz hasonlítható, ami azt hiszem, sok mindent elmond a cucc minőségéről. Tényleg elképesztő mennyi ötletet és újdonságot préseltek a játékba, eddig például még nem is esett szó a Murfy nevű zöld légy(?) szereplésével feldobott pályákról, pedig ő hordozza magában a Legends talán legnagyobb újítását.
Előfordul például, hogy kalandozás közben olyan részre érsz, amit még hőseink fejlett akrobatikus képességei sem képesek áthidalni, de semmi pánik, az imént említett kis segítőtárs ilyenkor bedobja magát és kapcsolókat aktivizál, platformokat húz arrébb vagy éppen utat váj a szereplők elé tornyosuló áthatolhatatlan falba.
Mindezt persze nem magától csinálja, hanem a játékosnak/játékosoknak maguknak kell aktiválnia a cselekvéseket a Murfyhez rendelt gomb jó időben történő lenyomásával.







Ez persze még tovább növeli a multiplayer menetek kaotikusságát, hiszen amikor egyszerre négy játékos próbál időzítve navigálni a halálcsapdák között, az garantáltan a fél társaság instant elhalálozásával és ezek következtében kialakuló heves szócsatákkal jár. Szintén újdonság, hogy a pálya végi értékelésnél a szokásos kupák mellett jó eredménnyel kaparós sorsjegyeket is lehet kapni, melyeket az analóg karok mozgatásával lekaparva több fajta meglepetést is beszerezhető.
Extra Lumok és Teensie-k mellett különféle amorf lényeket (piritós alakú ízé pölö) is meg lehet nyitni, akiket egy külön helyiségben lehet nézegetni/vegzálni, ráadásul a kis csöppségek folyamatosan termelik a Lumokat, így már csak emiatt is érdemes minél többet összegyűjteni belőlük.

Tovább is van, mondjam még?

Az alapból rendelkezésre álló 80 pálya már önmagában is emberes mennyiség, főként annak tudatában, hogy a nehezebb szintek teljesítésével akár fél óránál is többet el lehet szöszölni, így elégedetten dőlhetnénk hátra akkor is, ha emellett semmilyen extra nem színesítené a játékot.
A DLC piac felpörgetése miatt szándékosan megkurtított játékok korában furcsa, hogy egy olyan mammut stúdión, mint a (túlárazott Assassin's Creed kiegészítőkön folyamatosan nyerészkedő) Ubisoft, a direktori székben csücsülő Michael Ancel át tudta verni ezt a projectet, mert (szerintem ezt még eddigi tesztelői karrierem során soha nem írtam le) a Rayman Legendsben szinte már TÚL SOK tartalom van. Volt szó ugye a kaparós sorsjegyről, de az imént nem említettem meg, hogy a fentiek mellett a Rayman Origins remixelt pályáit is meg lehet nyerni velük, méghozzá összesen 40 darabot! Akiknél valami miatt kimaradt az elrőd, ezen roppant szimpatikus húzás miatt így mégis átélheti a legjobb pillanatokat, de az Origins veteránoknak sem kell félniük, hiszen az összes helyszínt megvariálták annyira, hogy a nosztalgiafröccs mellett egyben új élményt is nyújtsanak.
Ezzel azonban még mindig nem értünk a lista végére, hiszen akik a (gyakran kifejezetten szadista) time trial küldetéseket hiányolták a Legendsből, most megnyugodhatnak, ugyanis némiképp más formában, de az óra elleni kétségbeesett küzdelem az új epizódban is elérhető.
Ahogy haladsz előre a játékban a már megtisztított festményeket az ellenfelek megszállják és az így keletkező ún. Invasion szintekről (melyek egyébként a betámadott képek szuper dinamikussá varázsolt verziói) további három Teensie-t lehet kimenteni… feltéve, hogy teljesíted a kitűzött időlimitet. Ebből a kihívásból összesen 28 áll a játékosok rendelkezésére, de ha belefáradtál a folyamatos szakadékba zuhanásba (a játékban egyébként nincsenek életek, így végtelen alkalommal lehet a szakaszokat újrapróbálni), akkor ott a Kung Foot nevű lokális multiplayerre kihegyezett minijáték, amely a foci egy speciális, szuper gyorsaságú lövésekkel és egymás pofozásával felturbózott verziója.
Nem mondom, hogy ez minden idők legjobb szavatosságú minijátéka, de ahhoz képest, hogy csak úgy grátisz vágják hozzád, kifejezetten kellemes szórakozásnak bizonyul.

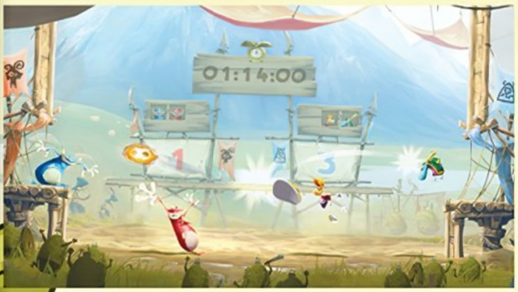
Végül ott van az online játszható Challenge mód, ami sajnálatos módon nem netes multit, hanem egy meglepően addiktívnak bizonyuló leaderboard alapú globális versenyt jelent. A menüből kedvedre tudsz mazsolázni különböző nehézségű napi és heti kihívások közül, majd a szimpatikusra rábökve egy akadálypálya fogad, melyet a lehető legjobb hatásfokkal kell teljesíteni, a végén pedig az időteljesítményed alapján kapsz értékelést.
Bronz serleget viszonylag könnyű szerezni, ha a szem/kéz koordinációd hatékonyabb egy vízilóénál, az ezüstért már rendesen oda kell tenni magad, az arany megszerzéséhez pedig mindenkinek sok szerencsét (és kevés darabokra zúzott kontrollert) kívánok. Bonyolítja a dolgokat, hogy a díjak eléréséhez nem fix időeredmény szükséges, hanem a többi játékos teljesítményéhez méri a sajátodat a program, ami egy folyamatosan változó toplistát eredményez, így előfordulhat az is, hogyha túl sok ember előz be, akkor diadalittas ezüst helyett a kihívás teljesítésére kitűzött időmennyiség lejártakor már csak egy „futottak még" bronz kupára elég a teljesítményed.
A Leaderboardnál egy grafikonon folyamatosan látod a verseny éppen aktuális állását és hogy mennyire biztos a pozíciód, valamint jópofa módon játék közben végig a hasonló tudású játékosok/barátaid szellemképei kísértenek, majd az aktuális menet végén láthatod közülük hányat tudtál leverni.
Soha nem voltam az efféle highscore kihívások híve, de ez a naponta frissülő feladatokat tartalmazó rendszer annyira magával ragadott, hogy egyszer csak azon kaptam magam, hogy majdnem egy órája próbálok ugyanazon a pályán tökéletes speedrun-t bemutatni, hogy végre „bearanyozhassam" ponttáblázat rám vonatkozó részét és egyben leverjem az egyik kollégám különösen jó időeredményét.



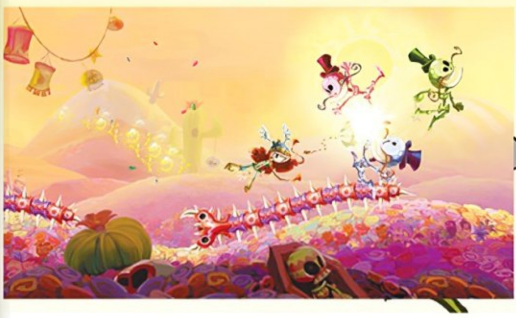
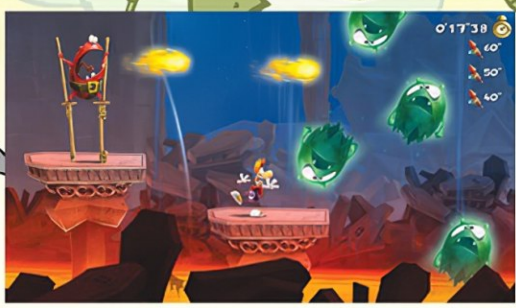


U CAN touch this! / Végszó

Nyilván ti is tudjátok, hogy a Rayman Legends a tavalyi bejelentéskor még Wii U exkluzív címként indult, majd amikor a Montpellier már jócskán benne járt a fejlesztésben, hirtelen multiplatform jelleget öltött a játék és ezzel párhuzamosan csúszott vagy jó fél évet az előirányzott tavaszi megjelenéshez képest. Ezek fényében érthető, ha a Wii U tulajok enyhe szkepticizmussal közelítenek a játékhoz, de ezennel szeretnék mindenkit megnyugtatni, hogy hiába bővítették ki a platformok körét, a legjobb verzió így is a Nintendo otthoni konzoljáé marad. Csak ezen a gépen érhetőek el ugyanis a






speciális érintőképernyőre szabott feladatok (Murphy-t itt nem egy gombbal kell irányítani, hanem a touchscreenen maszatolva magának a játékosnak kell mozgatni a platformokat és vagdosni a köteleket), emellett szintén egyedül ezen a platformon lehet egyszerre öten nekifekúdni a kalandnak. Ilyenkor négy ember Wiimote-okkal ügyeskedik, az ötödik, pedig a gamepad tapizásával irányítja Murfyt és segíti a többieket, ami vonzóvá tehet a játékot azon családtagok/barátok számára is, akik nem rendelkeznek a gyilkos platformok közötti navigáció ösztönszerű képességével (lásd még: casual playerek).
Az már csak hab a tortán, hogy speckó Mario és Luigi témájú ruhák is értelemszerűen csak itt kaptak helyet, így ha több géppel is rendelkezel és nem vagy a trófeák/achievementek függője, akkor egyértelműen a Wii U-t ajánlanám, hiszen ez a legteljesebb verziója a játéknak.
Aki olvasott már pár videojáték kritikát, az bizonyára tisztában van azzal, hogy kb. ilyenkor szokott jönni a feketeleves és a sok dicséret lenullázása valami cinikus stílusban előadott hibahalmazzal. Akkor el is kezdeném: … ééés ennyi. A Rayman Legends ugyanis egyszerűen nem rendelkezik látványosan kifogásolható részekkel a hiányzó online multit és a túl sok (rohanós szintek) vagy éppen túl kevés (egyedül ugrálni és közben Murfy-t is irányítani olyan, mint amikor gyerekkorodban megpróbáltál egyszerre körözni a hasad előtt és ütögetni a fejed) partnerhez kapcsolódó ideiglenes gondokon kívül ugyanis ez a játék gyakorlatilag a klasszikt két dimenziós platformerek új etalonja.
Gyönyörű, tartalmas, tele van fülbemászó zenével, ideális akár partyjátéknak is és az online Challenge rész miatt még hónapokig garantáltan a gépben fog maradni.

! *Nem értesz egyet a cikkel, kevesebb vagy több pontot adtál volna a játékra? Írd meg véleményed vagy saját teszted a honlapunkon!*

Tízpont? Tízpont! Szóval… akkor mire vártok még? Irány az offline vagy online bolt és mutassuk meg a Ubisoftnak, hogy az igényesen elkészített oldschool platformerekre is van igény, akkor talán végre egy életre megszabadulhatunk azoktól a fránya és felettébb idegesítő Nyullak™tól...



10/10

Kiadó: ***Ubisoft*** Fejlesztő: ***Ubisoft Montpellier***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p,1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 10 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 10

11 990.-

eszgé



Nagyon izgalmas korszaknak nézünk elébe, hiszen nyakunkon a generációváltás, és végre - sok évvel a Gamecube után - a Nintendo is egy igen komoly audiovizuális konzollal rukkolt elő tavaly. Technikailag lemaradva persze jócskán a PS4 és Xbox One (ájj de nehezen megszokható név) mögött, ám pláne exkluzívak terén talán egyelőre még nem annyira kell szégyenkeznie a kis „U"-nak (lásd pl. egyik titkos favoritom: Pikmin 3). Tipikusan jellemző azonban a Nintendo-ra, hogy egy időre újfent félretehetjük a modern 3D-s játékfelhozatalt, és a jó öreg szamurájoknak kedvezve visszaugrunk a 16 bites korszak retro feelingjéhez (kíváncsi vagyok a játékiparban mikor kezd majd elterjedni, mint marketing a „4D" szlogen, pl. „szagos stuffok").

Bizonyára nem kerülte el egyetlen Mario rajongó figyelmét sem a tavaly karácsonyi New Super Mario Bros. U, mely a jól bevált klasszikus Super Mario mintájára kalauzolt vissza bennünket megszokott kis 2D-s scroll platform ugrabugrás világunkba.
A ***New Super Luigi U*** sem tesz másképp, sőt lényegében az előbbi játék egy letölthető DLC-je gyanánt szolgál (de dobozos verzióban is elérhető, igaz kicsit drágábban), melyben Luigi évét ünnepeljük, hiszen ő a főszereplő.



A zöldruhás tesó legújabb kalandjainak háttértörténete sem vonatkozik el a tavalyi Mario Bros.-tól, nem is tér el tőle olyan sok mindenben. Bowser megtámadja hadihajójával a kastélyt, beveszi, majd foglyul ejti a kis szőke Princess-t, és jó alaposan meg... hoppá, az egy másik „sztori".
Szóval a lényeg, hogy Bowser megint rossz fát tesz a tűzre, szétcsap Luigiék között, majd a messzi az erdőbe hajítja őket, ahonnan vissza kell jutni a kastélyhoz.

Szóval mindössze megannyi új levellel spékelték meg az eredeti stuffot, és a gameplay-t optimalizálták Luigi karakterének megfelelően, változtatva közben néhány apróságon.

Gameplay, na igen, kőkemény gameplay. Arra már az első próbálkozások során rádöbbenhetünk, hogy a Luigi U nem éppen Casual játékosoknak készült, pedig a Mario Bros. sem volt annyira piskóta.
Gondolkoztam is, hogy én kényelmesedtem volna ennyire el az utóbbi 10 (inkább 20) évben, vagy komolyan ennyire nehéz lenne? Az amúgy sem egyszerű pályák nehézségi szintjét külön fokozza például egy időlimit bevezetése, nevezetesen 100 másodperc, habár tegyük hozzá, amíg rá nem érzünk a stuff dinamikájára, ez az időlimit lesz a legkisebb gondunk. Valószínűleg sokkal előbb fogjuk egy szakadékban végezni, vagy egy x-edik húsevőnövény vagy teknős fog minket a pályaválasztó térképre visszadobni.
Ráadásul meghatározott számú életerőnknek köszönhetően x próbálkozás után 0-ra redukálódva a korábban teljesített pályákat is kezdhetjük elölről, egészen a mentésig. Bosszantó.

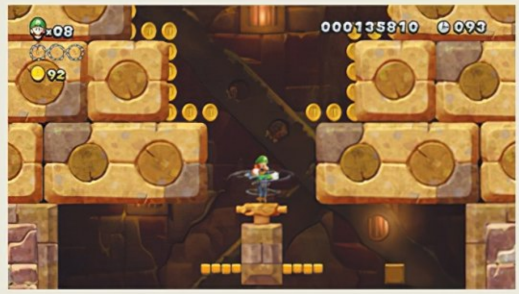
Mario egyáltalán nem is jut ezúttal szerephez, sőt még a többjátékos módban is egy lila kis maszkos nyuszi helyettesíti, egy új karakter (New Super Mario Bros. U-ban szerepelt először), nevezetesen a zsákjával futkosó Nabbit, melynek segítségével a gombaházakat „pumpolja" meg előszeretettel. Jellegzetessége, hogy immunis az ellenségekre, viszont Power-upokat sem tud érdemben hasznosítani, ellenben extra életet kaphat értük.

Ez persze rossz hír a Mario rajongóknak, és nem csak érzelmi hiányra gondolok, hiszen mindazoknak problémát jelenthet, akik már megszokták a kis bajszos vízvezetékszerelő jellegzetességeit piros sapekjában, vagy nevezzük probléma helyett inkább új „kihívásnak". Luigi nagyobb termetének, és főleg hosszabb lábának köszönhetően egészen felborítja a képletet.
Magasabbra ugrik és máshogy is csúszik, nem lesz könnyű megszokni, a New Super Lugi U pedig elsőre is nehezebb, mint egy megszokott Mario játék, tehát nem kifejezetten az a nyugdíjas relaxáló anyag.

Ha elkezdünk feszengve egy helyben toporogni, kicentizve az ugrásokat, az egy ideig talán látszólag célravezető, és el lehet jutni a zászlóig, lehúzva Bowserét, kicserélve Luigiére... ám most előre szólok, hogy valószínűleg borzasztóan idegtépő lesz a számtalan elhalálozás miatt, és az időlimit egy idő után amúgy is lehetetlenné fogja tenni a sok vacillálást, a titkos kincsekről nem is beszélve, az életeink pedig előbb utóbb úgyis el fognak fogyni, és remélem senki

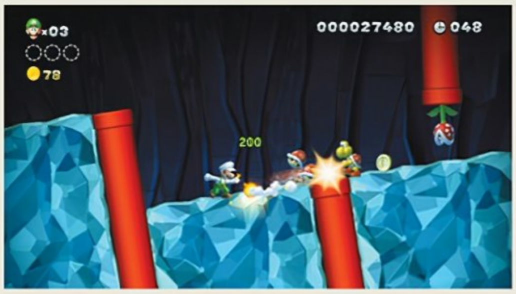














nem akar idővel dührohamot kapni, majd a drága pro Controllert a földhöz vágni. Egyszerűen felejtsük el az utóbbi év(tized)ek megszokott „Veni, vidi, vici" (Jöttem, láttam, győztem) mechanikáját.
Nem az a cél, hogy elsőre végigvigyünk valahogy egy pályát, majd a következőt, és következőt és így tovább, mert az jó eséllyel nem csak sikertelenül végződik, de jótékony hormonok helyett csak hajtépéshez vezet. Kismilliószor végignézni a Game Over feliratot, és unalomig hallgatva közben a „játék vége" muzsikát, nem éppen felemelő.

Ha igazán élvezni akarjuk a kalandot, az igazán célravezető hozzáállás, hogy sorra felderítjük a pályákat, felderítjük a titkokat és rejtett nagy érméket (pályánként hármat). Az egyes pályákat addig-addig gyakoroljuk, míg az összes ellenség helyét és minden akadályt szó szerint be nem magoltunk, Luigi stílusjegyeit (pl. forgásait, repülő siklását) a végletekig kitapasztaljuk, és egyszerűen dinamikusan végigrohanunk a pályán mindent begyűjtve.
A későbbi nehezebb szinteken az időlimit miatt egyébként is így van inkább csak lehetőség a nyugtató „made it" summázásra, és ez esetben az életszámok sem jelenthetnek különösebb gondot.

HA(!) erre így képesek vagyunk, és ráérzünk az ízére, remekül szórakozhatunk, de még így is lehetnek bőven idegtépő részek.
Ha nem vagyunk erre képesek, akkor bizony nem nekünk találták ki a New Super Luigi U-t. Retro stílusa végett sajnos egyébként is az utóbbi konstatáció lesz a gyakoribb.

Kezdőknek semmiképp sem ajánlanám a cuccost, és elkeserítő, hogy kicsiknek sem, pedig nagy reményekkel mutattam meg barátnőm gyermekeinek, de még egy 12 éves lány sem tudott az első pálya közepénél tovább jutni, nem hogy egy ovis kissrác (pedig más hasonló játékokkal már egész jól boldogul).
Egyszerűen kőkemény hardcore játék, márpedig ez kb. olyan ellentmondásban áll tündibündi stílusjegyeivel, mint hogy a South Park egy laikus szemében aranyos kis gyermekmese.

Elsősorban csak azoknak ajánlott kifejezetten, akik az ilyen komoly kihívásokat szeretik, sőt eleve nem is szimpatizálnak a modern gameplay stílussal, néhány ilyen szamuráj remekül elszórakozhat a többjátékos módban. Türelem, türelem, türelem a kulcsa mindennek.

Egyébiránt szemre való darab, hiszen 2D mivolta ellenére maximálisan HD optimalizált, gyönyörűen színes kerekded karakterekkel és színpompázó világgal, és a klasszikus Mario muzsikák is nagyban emelik a hangulatot. Megjegyzem, a fakó kis kijelző jócskán elmarad egy rendes HDTV színorgiáitól, ezt újfent döbbenten tapasztaltam nem csak a plazmámon, de barátnőmék régi LCD-jén is. Jópofa ugyanakkor, hogy kajakra ugyanazt látjuk a GamePad-on, mint a képernyőn.

A 80 új szint valóban nagyon kecsegtető azon gamereknek, akiknek komolyabban bejött a New Super Mario Bros. U, legtöbbjük tényleg alaposan át is lett szabva, ami még akkor is nagy érdem, ha a bossok nagyrésze nem változott. Luigi jellegzetességei és az új bevezetett szűkösebb időlimit mindenképpen komolyabb kihívás elé állít minden komolyabb veteránt, ám pont ez is a legfőbb probléma, hogy leginkább csak „őket" megcélozva, míg egy casualebb játékos egyszerűen túl nehéznek fogja találni, nem beszélve az egyértelmű ténytől, hogy egy két évtizedes gameplayről beszélünk, akármilyen modern színesszagos kivitelben is. Mindamellett retro rajongók biztosan értékelni fogják Nabbit jelenlétét, még ha Mario hiányának fejében is.



Röviden tömören, csakis gyakorlott hardcore Mario játékosoknak tudnám igazán őszinte meleg szívvel ajánlani, de egy próbát azért bátran tehet vele bárki, csak aztán szerezzünk be nyugtatót mellé.

? ***Tudtad, hogy*** *itt tudhatod meg, ki írta az adott cikket?*

7/10

Kiadó: ***Nintendo*** Fejlesztő: ***Nintendo***
Multiplayer: ***2-5 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 7

11 490.-

Krisz

DreamWorks TURBO SUPER STUNT SQUAD



Mindig nedves, és gyorsan megy el...

Mint ahogy azt mindenki észreveheti, a videojátékok filmre, illetve filmek videojátékra konvertálása elég megszokott folyamattá vált.
Jobban mondva inkább csak a filmekből lesz lassan kötelező érvényű az adaptáció, mert játékból film ritkábban készül, ami a költségvetés miatt érthető (most ne a GTA V mamut produkciókra gondoljunk, hanem egy átlag játékra).
Ezen movie-game transzfúziók közben viszont sajnos elég ritka a minőségi késztermék, és nem is tudom, hogy mikor volt a kezeim között utoljára jóféle filmjáték.
A jelen stuff címadója egyébként egy új számítógépes animációs gyerekfilm főhőse, konkrétan egy kerti csiga, aki a kertben végzi a monoton kerti munkát sok már kerti munkás kerti csiga társával egyetemben, miközben a tévében látott autóversenyeken fantáziál.
Szerencsére a kertben játszódó cselekmény csak bevezető, mert jön a fordulat, és csigánk egy autóversenyben résztvevő versenyautó elején találja magát, ahol rövidesen beszippantja a turbófeltöltő légbeömlője.
És minő meglepetés, nem zúzódik apró, nyálkásan véres gusztustalan darabokra, hanem a rendszerben csodálatos, DNS szintű metamorfózison megy keresztül, hogy végül egy világító szemű, riasztóval szerelt csigautó forma kiméra váljon belőle.
Ám mielőtt örülhetne eme állapotának, a haverjával együtt elkapja az aktuális Nagyon Gonosz Kisgyerek, hogy hagyományos versenycsigák számára megrendezett csigaversenyen szerepeltesse. Itt azután bemutatkozásképpen állva hagy mindenkit, elnevezi magát Turbo-nak, barátokra tesz szert, ésatöbbi, mert nem akarok többet elmondani belőle, mint amennyit a film hivatalos trailer-je megmutat.
Aranyos, jópofa, 3D, szóval a filmmel nincs nagy gond, ám nekem most a játékot kellett megvizsgálnom, hogy mit is nyújthat a konzolok előtt tespedő modernkori fiatalság számára.

Nos, meglepő módon nem pályaverseny jellegű csigautószimulátor lett a feldolgozás alapja, hanem egyfajta gördeszkás vagy BMX-es lenyúlás, klón, utánzás, nevezze mindenki aminek akarja.
Mindenesetre aki játszott a Tony Hawk valamelyik részével, annak elég ismerős lesz a mindenféle ugratókra meg félcsövekre épülő hat pálya. Sajnos a játék történetéről nem tudok mit mondani, mert nincs neki.
Ez van, még egy nyavajás intrót sem tudtak nyomni az elejére, ha már egy híres CGI cég adta hozzá a nevét, akiknél kb. 2 nap alatt legyártottak volna valami kis filmecskét.
Mert oké, a stílus nem igényli, hiszen elég öncélú a különféle kitűzött célok elérése érdekében végzett ugrálás és trükközés, és úgy is csak annak ajánlható a ***Turbo***, aki látta magát a filmet is, csak azért elég sokat dobott volna valami kis bevezetés, vagy legalább pár betétfilm az új pályák feloldásakor.
No mindegy, csússzunk rá inkább a főmenüre, annak is a Tutorial pontjára. Itt egy kis épített pályán tanulhatjuk be az alap mozgásokat, vagyis többek között a gyorsítást, fékezést, kunsztozást. Sajnos hátramenet nem került a mutációs folyamat során csigánk puhatestébe, pedig az éles kanyarokkal tűzdelt pályákon párszor jól jött volna egy-egy elbénázás után visszatolatni egy kicsit.
Mint ahogy az ugratók elhagyásának valamilyen jobb módja is lehetne annál, mint amit kitaláltak. Ez ugyanis úgy működik, hogy egy félcsőre hajtva a haslábunkkal az automatikusan ugratónak minősül, így Turbo-t a levegőbe repíti. Viszont ez csak pontszerzős kunsztozásra jó, mert általában a félcső túloldalán kell továbbhaladnunk gyűjtögető életmódunk miatt, így egy jól időzített fék (bal ravasz) nyomásra van szükségünk ahhoz, hogy a csiga az ugrálás helyett oda tottyanjon le. Szóval ajánlott a kilenc szakaszból álló Tutorial végig csigázása, bár a játék csak pontszerzés miatt igényli az olyan dolgokat, mint a levegő akrobatika, hátsókerekezésnek és elsőkerekezésnek látszó mozdulatok. Ez utóbbi anatómiai szempontból olyan, mintha Turbo a nagy talpmirigyén egyensúlyozna, bár nyálkás és utólag megszáradó nyomot nem hagy, csak valami kékes izét húz maga után, ha nagy sebességgel közlekedik. Viszont a csúszkázást / grindelést már jó kellően elsajátítani, mivel ezt elég sok helyen bevetették a pályatervezők, bár nagy ügyességet nem igényel az egyensúlyozása.
Óh, igen, az előbb felsorolt három haladási módhoz jár egy kis balanszírozást jelző jelzőke, mert csigáinkat oldalirányban vagy a hossztengelyük mentén viszonylag egyenesben kell tartani közben.
De akkor sincs nagy baj, ha elrontjuk, vagy valami magasabb helyről sikerül bénán leesni, mivel ilyenkor a motorizált állat visszabújik a házába, ide-oda pattog a földön, és csak akkor bújik elő, ha stabilizálódott a helyzete.
Ez különben aranyos momentum, kár, hogy nem tettek több ilyet a játékba.
A csigakezelésről csupán annyit jegyeznék még meg, hogy a hastalpas jószág akkor ugrik, amikor felengedjük az A/X-et, valamint egyes helyekre csak a bal alsó gigamegaturbó jelzőke feltöltésével aktiválható iszonyatbrutálgyors sebességgel lehet eljutni, ami földön és levegőben egyaránt használható.

Bár eddig folyamatosan az önmagának Turbo nevet adó kékvérűt emlegettem (ami a benne található hemocianin miatt ilyen, mint az közismert), de rajta kívül még két pasi karakter és egy női versenycsiga választható - ami kissé furcsa annak fényében, hogy a tüdős csigák hímnős állapotúak. Illetve, összesen öt főhős van, de az ötödiket (a kék színűt) meg kell nyernünk, majd a kódját kipörgetni az













Extras-ban a csigakockákon, ahol még további kilenc jutalom (főként extra csigaházak) lehet a miénk amennyiben megvan hozzá a megfelelő sorrendünk.
Csigaházakat az alapjátékban is lehet folyamatosan nyerni (és három oldalukról felmatricázgatni), ahogyan a tapadós állatkák versenyképességei is növekednek bizonyos dolgok összeszedésével, ami már-már szerepjáték szintre emeli a dolgot. (Ezt persze ne higgyétek el.) Ezen képességeink a sebesség, trükközés, ugrás, kezelhetőség, a speciális mozgásokra való hajlam, és természetesen ezen értékek mindenkinél különbözőek kissé. A tápolásuk három szinten lehetséges, vagyis nem lehet kimaxolni a karaktereket, és a pályák infójában megtekinthető, hogy kitartó gyorsmászással melyik szinten milyen upgrade-t lehet összeszedegetni.
De hogy ezek a fejlesztések mennyiben segítik a játékmenetet, azt nem elemezném ki, mivel személy szerint nem sok különbséget érzékeltem az alapállapot és a felgyúrt képességek között. Amúgy a játékban feltűnik még két NPCsiga is, akik nem játszhatóak, hanem csak segítenek eljutni bizonyos helyekre. Ők a helikopter csiga akinek nem tudom a nevét, és a nagyon dagadt csiga, Fehér Árny. A meglepő módon egy rotorral is biztonságosan repülő helikopterhaver értelemszerűen elszállít ide-oda, illetve ő hoz vissza a pályára akkor is, ha leestünk valami olyan helyre, ahova nem kellett volna leesni, kövér barátunk pedig cirkuszi akrobataként repít fel minket a magasba, a fénypászmákkal jelölt ugródeszkák használatával.

A nyúlványos szeműek összesen hat pályán bizonyíthatnak, amiből alapból az első játszható, a továbbiak folyamatosan nyílnak meg, amihez mindenféle kitűzött célokat fog teljesíteni az általunk irányított Helix Aspersa. Ezek egy része gyűjtögetés, vagyis valamiből össze kell szedni valamennyit, a többi meg általában pontszerzős, ami akrobatikai képességeinket érinti. Eljutni az utolsó pályához nem nehéz, mivel 5 pontonként emelkedik csak a limit, magyarán 5+5+5+5+5 feladatnak kell meglennie, de ezeket bárhol teljesíthetjük. Voltaképpen a játék hosszúságát is a feladatok kipörgetése adja, mivel összesen 548 darabot sikerült összehozniuk a készítőknek. Sajnos ez nem változatosságot jelent, hanem például ha összegyűjtöttük az összes zászlócskát, akkor megkapjuk ugyanezt megint célul, csak éppen a zászlók helye változik. Egyszerre szerencsére nem terhelnek le minket mindennel, mert csak olyan 6-7 feladat jut minden kezdésre.
Ami viszont nem változik, az az időlimit, mivel sajnos vagy nem sajnos, de a feladatos rész bizony időre megy, így nem lehet szép komótosan valós csigatempóban haladni, hanem célirányosan kell terelgetni aktuális csigánkat. Van ugyan freeplay opció, ahol szabadon felderíthetjük a környezetet, ugrási távokat, terepakadályokat és miegymást, de ilyenkor a célkitűzés csupán a paradicsomszeletek és zászlók gyűjtögetése, 1-1 extrával a hármas és hatos pályán.
Két játékos üzemmódban is lehet csúszni, viszont nem változik semmi, mivel itt osztott képernyőn csináljuk ugyanazt, mint szingliben. A hat pálya amúgy nem valami nagy, így nincs sok variációs lehetőség a helyek és az oda vezető útvonalak tekintetében, szóval könnyen betanulható minden.
Negatívumként cserébe minden elég ingerszegény, sta-tikus, kivéve az ötös szekciót, de ha már itt tartunk, röviden leírom, mire lehet számítani.

Dos Bros Tacos: ez egy konyha belsőtér, gáztűzhely, szekrények, szemetes és italkeverő felvonultatásával. Nail Salon: pedikűrös szekció, bőrfotelek, körömlakkok, TV, mahagóni komód, parketta és íróasztal fogad minket.
Dos Bros Patio: kültéri helyszín, forgószékek, kőpadok és kerek kőasztalok napesernyővel várják a rájuk ugráló puhányokat.
Pal's Autobody: autószerelő műhely autó nélkül, szerszámos szekrények és fali tartó, hidraulikus emelő, gumik, és beröcögő kamerakezelés e hely jellegzetességei.
Valley Hobby: ez legalább feelinges volt, mivel a boltban kisvonat, kisrepülő és kisautós dobozok voltak dekorációként, valamint egy minimál design terepasztal, amin gőzös húzta vonat járt a csigámra halálos elektromos sínen. Rooftop Garden: ez meg egy tetőkert, aminek egy részén paradicsomokat és paprikát nevelnek, ezekhez asszisztál a Tacos tetőreklám, és egy passzív talicska.
Ez lenne hát a turbócsigázás leírása. Csak azt az egyet nem tudom, hogy milyen korosztálynak készítették, mivel kicsiknek túl nehéz, nagyoknak meg túl unalmas.
A zenéről is annyit pozitívumot lehet elmondani, hogy kikapcsolható, a csigucik viszont egyénileg más hangon dumálnak, és a csigaház alá rejtett motornak is személyenként kissé más a hangja. A grafikáról sincs mit mondani, elég egyszerű és primitív, ami nem meglepő a készítők egyéb játékait ismerve, amik szintén rajzfilm feldolgozások (két Ben10 és egy Madagaszkár 3 adaptáció).
A kezelhetőséggel sincs gond, kivéve a már leírt félcsöves ugrásból való kijövetelt, ami közben néha spontán meg is fordult a csigám talajfogáskor.
Úgy összességében a játék az elvárásoknak megfelelően elég gyengusz lett, és még egy 5 éves helyébe sem tudtam magam képzelni, mert dührohamot kaptam volna a frusztrációtól elég gyakran, például amikor nyolcadszor estem bele a gáztűzhely valamiért égve hagyott lángjába, vagy ütött meg a kisvonat áramos sínpályája. Talán a film megnézése után kitart valameddig a lelkesedés, ha valaki valamiért úgy érzi, neki ez kell (vagy tesztelni akarja kiskorú gyermeke stressz tűrő képességét). Viszont nem utáltam meg a játékot, így csak azt mondhatom, hogy gyenge játékoknak is kell lennie, különben nem értékelnénk a jó játékokat, hiszen a menetrend is amiatt van, hogy tudjuk mikor késik a vonat.

? ***Tudtad, hogy** a nagygépeknél különböző felbontások és hangformátumok lehetségesek, míg handheld fronton ez egységes?*

4/10

Kiadó: ***D3 Publisher*** Fejlesztő: ***Monkey Bar Games***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 4 AUDIO 4 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 4 ÉLVEZETI FAKTOR 4

10 490.-

Dzson

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan

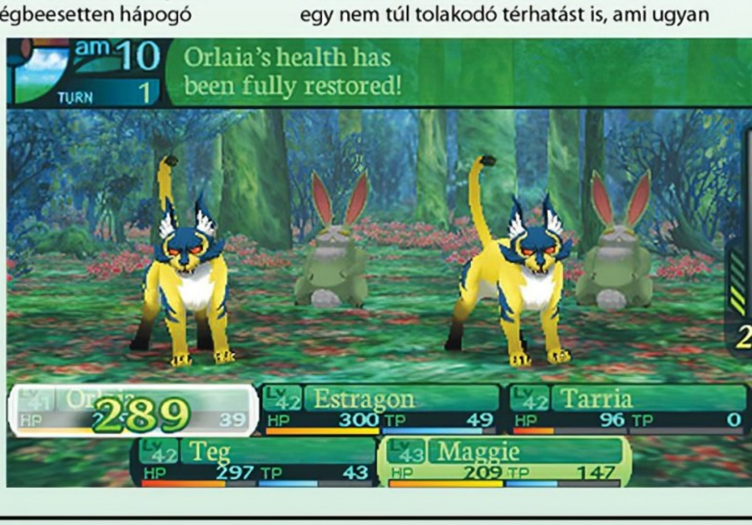


Félelmetes fantáziajáték, a főhős Te vagy! Azaz másképp: Kaland Játék Kockázat Halál Halál Halál Halál...

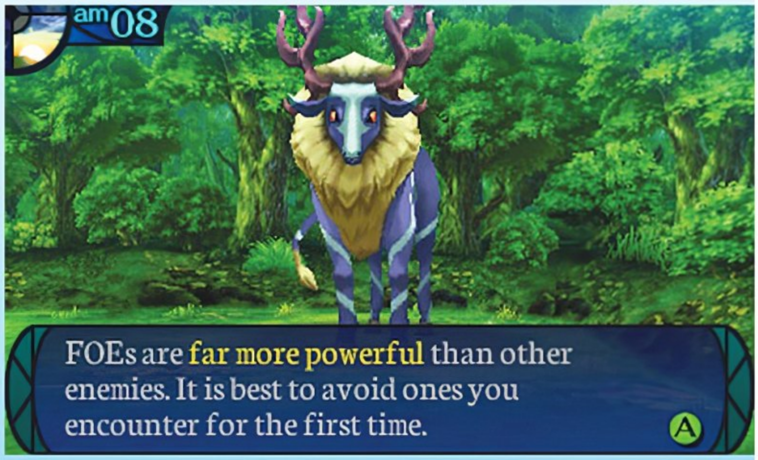
Melyik játékban érezted magad utoljára úgy istenigazából veszélyben? Tudod, amikor a szíved folyamatosan a torkodban dobog, hiszen a következő sarkon befordulva várhat egy remek új felszerelési tárgy, áthidalandó akadály vagy akár egy kvázi legyőzhetetlen szörny is, aki elől ha nem tudsz elmenekülni, az végzetes következményekkel járhat.
Az autosave-ek és 5 percenként bedobott checkpointok világában ez a fajta izgalom gyakorlatilag már nem létezik, ami persze bizonyos szempontból jó, mert gondolom nem sokan sírják vissza a PS1 éra manuális mentéseit, ahol egy-egy ballépés következményeként akár fél / háromnegyed órányi előrehaladás is elszállhatott a semmibe...
Ugyanakkor a mai szemet gyönyörködtető, ám némiképp sekélyes játékok egyszerűen képtelenek reprodukálni a pixelhalmos első Tomb Raider hangulatát és azt a nagyon különleges érzést, hogy olyan helyszíneket fedezhetsz fel, ahol évszázadok óta nem járt ember, és amely tele van kincsekkel, rejtélyekkel és persze halálos csapdákkal.
Az egyetlen cím, mely az elmúlt 20 évben képes volt hasonló érzést kiváltani belőlem, nem más, mint az Uncharted...
helyett az Etrian Odyssey című 2007-es DS gamma. Az Atlus brutál hardcore RPG-jében egy több szintes labirintust kellett felderíteni körökre osztott lépésekkel, első személyű nézőpontból (Wizardry / Eye of the Beholder, mond ez a két cím valamit a kedves olvasóknak? Martin, tedd le a kezed, a magazin munkatársai nem számítanak.), melynek főbb jellemzői közé tartozott az elképesztő nehézség (már az első ellenfelek is simán ki tudtak csinálni, ha nem vigyáztál eléggé), a direkt maximumra csavart retro hangulat és hogy saját magadnak kellett megrajzolni a helyszínek térképét az érintőképernyőre, ami a békebeli Kaland Játék Kockázat könyvek fílingjét csempészte a játékba.

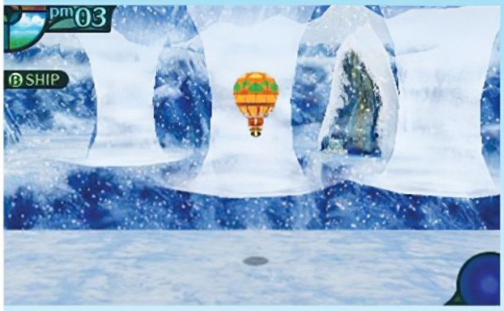
A pár lépésenként könyörtelenül bekövetkező standard harcokba ezen felül „vidám" új színt csempésztek az FOE nevű, nálad tucatnyi szinttel fejlettebb mobil halálosztók, akik totál random cirkáltak a pályán, így simán előfordulhatott, hogy csak úgy mókából becsatlakoztak egy sima küzdelembe vagy akár a bossfightokba is!!!, ezzel instant game overt osztva ki a kétségbeesetten hápogó játékos teljes
csapatának (a téma bővebb
kifejtését lásd az IOSYS : FOE Song című ZSENIÁLIS EO témájú dalában). A szándékosan oldschool stílusú cím megtalálta a közönségét, így az évek során további két folytatást is kipottyantott hozzá az Atlus, ám ezek sajnálatos módon már csak az amerikai közönséget boldogították, ezért különösen örvendetes tény, hogy az immár 3DS-re kiadott ***Legends of the Titan*** alcímű negyedik epizód alig fél évvel a nyugati premier után áthajózott Európába is.
Szerencsés módon a platformváltás nem puhította el a fejlesztőket, a helyén van minden, ami a neves elődöket jellemezte, csak persze elvárható módon kapott egy nagygenerált a grafika, így a részletgazdagabb stílusban kidolgozott labirintusok / állóképek mellett az eddig csupán két dimenzióban rugózó ellenfelek is megkapták a saját jó megérdemelt polygon modelljüket.
Emellett a háttérben hallható prüntyögést lecserélték bombasztikus hangzású nagyzenekari felvételekre és az egészre ráhúztak egy nem túl tolakodó térhatást is, ami ugyan



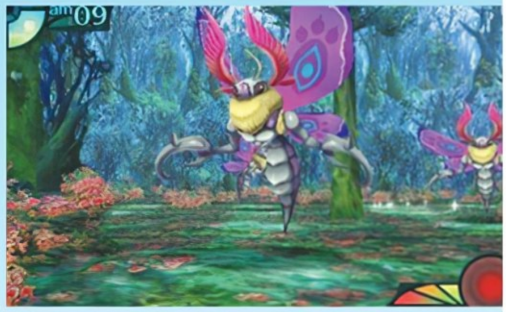












távol van attól, hogy új standardként hivatkozzunk majd rá, de a jelenléte még tovább mélyíti (szó szerint és átvitt értelemben is) a beleélés mértékét.

Sajnos a modernizáció nem érintette a sztorit, amely ismét faék egyszerűségűre sikeredett. Ezúttal az Ygdrassil nevű misztikus fához kellene megtalálni az utat, ahol a legendák szerint mesés gazdagság, isteni hatalom és kalapácsnyalogató Miley Cyrus hasonmások várják a kalandorokat.
Addig azonban hosszú és rögös lesz az út: hosszú, mert 50-60 óra minimum kell a cucc végigjátszásához és rögös, mert a játékmenet ugyanolyan könyörtelen, mint korábban. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy itt bizony nem lesz elég előre rakni a strapabíró karaktereket, a hátsó sorból pedig gyógyítgatni a teljes partyt, mert a keményebb ellenfelek akár egy csapással le tudnak zúzni egy embert, így okosan kell kiválasztani, hogy a tíz rendelkezésre álló kasztból (lovag / medikus / rúnamester / mesterlövész stb.) milyen kombinációt alakítasz ki, és hogy a szintlépéseknél kapott skill pontokat mire költöd. Sajnos a szabad variálhatóságnak az a hátránya, hogy a karakterek egészen pontosan zérus személyiséggel rendelkeznek, ami összevetve a történet minimális szintre szorításával kissé keserű szájízt hagy maga után.
Ez azonban körülbelül az egyetlen negatívum, amit a játékról el lehet mondani, hiszen minden más téren látványos előrelépés figyelhető meg az elődökhöz képest. A korábban monotonitásba és órákig tartó grindolásba hajló játékmenetet például remekül töri meg a világ felépítése és a nagyobb területek egymástól jól elkülöníthető, egyedi stílusa, melyekhez már az eljutás is izgalmas lesz, hiszen a harmadik részből ismerős hajózást immár a sokkal elegánsabb hőlégballonnal történő közlekedés váltja fel.
Kint a terepen bár továbbra is körökre osztva megy a mozgás, szerencsére már nem kell a random csatáktól tartani (bár FOE-k azért mászkálnak, hogy azért senki se érezze magát biztonságban) és a célállomásokhoz való eljutás mellett számos extra katakombát és kincset is fel lehet fedezni vagy éppen begyűjteni a terepen mászkáló állatokat, ami azért hasznos, mert Pékné módra megfőzve és elfogyasztva őket javulnak a statisztikáink, vagy a kószáló szörnyekre kilőve magunkhoz vagy egy meghatározott pontra csalogathatjuk a bestiákat.
A léghajóra aztán idővel egyre újabb és újabb felszerelési tárgyakat is fel lehet aggatni, melyek segítségével új helyekre lehet eljutni a térképen és persze ismét felfedezni a már megtisztított területeket.



További újdonságot jelentenek a 3DS kamerájával bescanelhető QR kódok (a neten összegyűjtve megtalálható a teljes kódlista érdeklődés esetén) melyek nem csak hasznos fegyvereket, felszerelési tárgyakat és páncélokat adnak a felfedezésre váró világhoz, hanem extra küldetéseket is, ezzel jócskán megnövelve az alapból is impresszív szavatosságot. A legnagyobb változást azonban nem is ezek jelentik, hanem a választható nehézségi fokozat, a szokásosan fokcsikorgató Normal mellett ugyanis immár választható Casual mód is, ami szerencsére nem butítja le a gondosan kidolgozott harcrendszert vagy az ellenfeleket, hanem egyszerűen csak elhalálozás esetén a végleges elmúlás helyett visszateszi a partyt a legközelebbi városba és a felszerelési pakk része lesz egy kifogyhatatlan tárgy, ami a veszélyes helyzetekből való



elteleportálást teszi lehetővé. Ezen kívül bár a Legends of the Titan egyik legfőbb báját az adja, ahogy saját magad alkotod meg kockáról kockára a térképet és jelölöd be a kincsek, átjárók, lépcsők helyét, aki esetleg nyűgnek érezné a szöszmötölést, az átrakhatja autopilótára a rajzolást, ezzel kizárólag a harcra koncentrálva a játékélményt.
Amint látjátok az Atlus mindent megtett, hogy a nagyközönség számára is vonzóvá tegye az Etrian Odyssey sorozatot, így ha kíváncsiak vagytok, rá milyen lehet a hordozható, körökre osztott, első személyű Dark Souls, itt a lehetőség a rátermettség bizonyítására. (Az eShopban elérhető a játék demója, így további bizonytalanság esetén érdemes becsekkolni a próbaverziót vásárlás előtt, már csak azért is, mert a demóban elért eredmények átvihetőek a teljes játékba.)



? ***Tudtad, hogy*** *a Konzol Magazinban 1-10-ig, csak egész számokkal pontozunk?*

9/10

Kiadó: ***Atlus*** Fejlesztő: ***Atlus***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 10

9 990.-

eszgé









Eljár felettünk az idő, mondhatná a megtisztelt tesztelő, mikor visszatekintve gamer pályafutására (a Halo után) másodszor van szerencséje az előző generáció egyik legnagyobb címének 10 éves remake-jének - avagy HD-sított változatának - eredményét megcsodálni.
A PS2, Gamecube és Xbox éra, ma már úgy is mondják a multiplatform címek mekkája, mely csodás generációnak szerény véleményem szerint igen erős startolója, avagy „bevezetője" volt a kedvenc kis árkád Sega Dreamcast is, melyet mindössze csődként végződött tragikus sorsa miatt csúfolnak „generáció-átmenetnek". Sajnos nem sokkal jobb karmára ítéltetett a hardcore gamerek által méltán szeretett Gamecube is, mely ugyan nem bizonyult piacképesnek, mégis csodás exkluzívakkal árasztott el minket, lásd többek között Metroid Prime 1-2, Resident remake és Zero, Pikmin 1-2, Luigi's Mansion, Super Mario Sunshine, és Resident 4, mely túlbecsült PS2 port ide vagy oda, GC-n volt az igazi. Legnagyobb címei között pedig egyértelműen ott kellett, hogy szerepeljen egy vadiúj Zelda-nak is, melytől - a (sokszor) világ legjobb játékának tituált Ocarina of Time nyomán - először mindenki egy brutál Link kalandot várt a maga 128 bites Gamecube varázsával, melynek technikai tudása mellett eltörpült a PS2, művészi grafikai stílusa előtt pedig a Microsoft izomgépe is meghajolt.

Tervbe is lett véve, kegyetlen ütős artworkökkel, hasonló style-ban, mint ahol Linket a Wii U technikai demonstrációja során is láthattunk. Mégis elvetették, helyette a ***The Wind Waker*** esetében egy elsőre holmi gyermeteg ovis rajzfilmnek tűnő mesével rukkoltak elő mindenki legnagyobb megdöbbenésére.
A Nintendo ki szeretett volna próbálni valami újat, az ún. cel-shaded grafika divatot, melyet még a GC korszak lezárta előtt el is vetették a következő Zelda-val, és visszatértek a „komolyabb" klasszikus style-hoz a Twilight Princess személyében. Megjegyzem, a Wind Wakernek ellenben lett direkt folytatása 2007-ben, de már csak NDS-re.

Na de mi is az a cel-shaded grafika? Nem tudjuk pontosan „ki" is kezdte a revolúciót, talán egy középszerűnél alig érdekesebb mókás versenyzős multiplatform gamma, a Cel Damage (2001), vagy egyik legnagyobb követője a Jet Set Radio, mindenestre így születhetett meg a Wind Waker.
A divat ma sem halt ki teljesen, de olyan durva kísérletekre, mint a Capcom rajzfilmes GT-je, az Auto Modellista (2003), már nem igazán látunk példát. Hozzávetőlegesen több mint 200 stuff jelent meg azóta szigorúan tekintve cel-shaded grafikával, ám a jellegzetes rajzfilmes, képregényes, szűkebb színpalettája, színátmenet nélküli gyérebben textúrázott style-nak már jóval kevesebben felelnek meg. Legyen azonban bármilyen gyermeteg első látásra is a rajzfilmes prezentáció, a Wind Waker varázsának mégis tökéletes megtestesítése, hiszen fantasztikus összhangban van a történettel, a hangulattal, a muzsikával és az egész Zelda világgal.

A remake-ekre ugyanakkor mégis ferde szemmel szoktam nézni, tegyük hozzá, nekem még az 2005-ös King Kong is korainak tűnt (megjegyzem néhány fölös „lost world" jelenettől eltekintve nagyon is bejön Peter Jackson alkotása). Fene se gondolt bele, hogy 29 évvel az 1976-os után készült, és hát inkább az 1933-as nyomán.





Kemény belegondolni, hogy pl. már 27 éves a Bolygó neve: Halál, hogy 12 éves a Gyűrű szövetsége, hogy filmes poénokban ma már Zsákos Frodó helyett Zsákos Bilbót hallani… és bizony durva ráébredni, hogy a Wind Waker is már 10 éves, egy olyan két (Nintendo) generációval ezelőtti gépen, melyről a gamerek nagy része talán nem is hallott, pedig mintha csak tegnap vitorláztam volna újabb kalandok és kincsek után kutatva a végtelen hullámzó tengeren, a „Vörös oroszlánok királyával", azaz a beszélő vitorlásommal.

Nem feltétlenül szükségszerűnek, de sokak szemében érthető módon rendkívül örömtelinek tarthatjuk az újrakiadását, és hát ez esetben nem a kamu marketinges HD-sításról van szó, hiszen tényleg teljesen újra is rajzolták minden karaktert, objektumot és helyszínt, így hiába a 10 éves mag, a Wind Waker ma is varázslatos a maga nemében. Mindez persze akkor teljes az igazi rajongók számára, ha megtapasztalhatják a még jobban optimalizált gameplay-t is, és a még nagyobb kihívást jelentő Hero módot.

Nem nagyon akad olyan gamer, aki ne hallott volna már a The Legend of Zelda sorozatról, hiszen az 1986 óta hivatalosan megjelent 16 rész a Nintendo egyik legnagyobb ékköve. Gigantikus akció-kaland, melynek egyes részei ugyan hellyel-közzel mind kapcsolódnak egymáshoz, nem szükséges azonban ismerni egyik esetében sem a többit.
Link a bátor harcos hatalmas szívével, egyben szerény karakterével kiérdemelte a sorozatban nagy jelentőséggel bíró Triforce-on belül a bátorság aranyháromszögét. A tudás, illetve bölcsesség háromszög Zelda hercegnőt illeti, akinek kapcsán szegény Linknek szinte mindig ugyanaz a karmája,















mint a kedvenc Mario-nknak Princess Peach esetében, megmenteni a hercegnőt… és végül itt jön a képbe a széria főgonosza, a jó öreg Ganondorf, akit az erő, avagy hatalom háromszöge illeti.
A Wind Waker háttértörténete egészen az Ocarina of Time utáni eseményekig nyúlik vissza, mikor is Zelda hercegnő Ganondorfot és Linket két külön idősíkra küldi, ám mindezt hosszas legendaként még történetünk előtt felvázolják. Sokkal érdekesebb a több száz évvel későbbi jelenkori események, mikor is Link egy kis szigeten tengeti hétköznapi életét, éppen a szülinapját ünnepelve, míg fel nem bukkannak a kalózok, egy óriási griffmadár nyomában, mely végül – tévedésből - Link kishúgát rabolja el.
Hősünk szokásos süveges zöld sapkájával, szerkójával, valamint kardjával és pajzsával fegyverkezve csatlakozik a kalózokhoz, hogy megmentse őt. Kalandjaink itt kezdődnek Hyrule birodalomban…

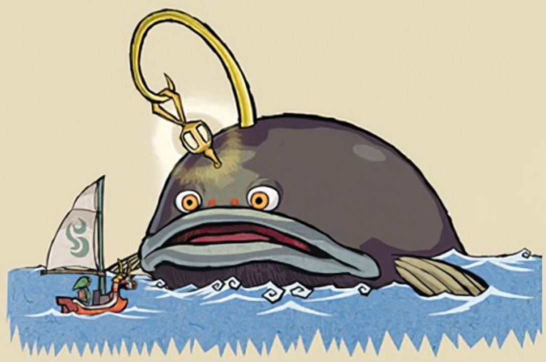
Mindez nem is újdonság a Wind Waker rajongóinak, akik leginkább arra kíváncsiak miben is több a HD változat. Nos 90 %-ban ugyanaz, hiszen a lényegi fejlődést itt főleg a külcsín adja, a történet, vagy akár az egyes karakterek tartózkodási helye, a párbeszédek (továbbra is csak írásban, bár Linkre egyik részben sem volt jellemző, hogy beszél), mind-mind változatlanok, csak úgy, mint kedvenc vitorlásunknak az ideális irányú szellő generálása a Wind Waker pálca legyintésekor, a megfelelő különleges dallam „megszólaltatása" révén.

Újdonság viszont a keményebb nehézségi fokozatot jelentő Hős mód, mely kezdettől elérhető, leginkább ellenségek likvidálásának tekintetében izzasztóbb, igen szűkre szabott regenerálódási lehetőség mellett, így leginkább a boss-harcoknál durvul el. Ugyanakkor a normál módban is találunk változást, hiszen a vitorlázás gyorsabbá és egyszerűbbé vált, a kincsek feltárása is rövidebb időt vesz igénybe, illetve olyan speciális műveletek, mint a kampóval átlendülés is jóval dinamikusabbá váltak, hála a gyorsabb animációnak is.

Alapból hatalmas előny a menü, a tárgykezelő, illetve hát a legfontosabb, a térkép nonstop elérése, azaz szemmel tartása, mely nem csak dungeon-ökben, de főleg a vitorlázásnál is hatalmas segítség. Nem beszélve arról, hogy a teljes játékot lehetőségünkben áll a Wii U padon tolni, ami kényelmi szempontból mondjuk inkább csak különlegesség, mint igazán hasznos, de azért nem elhanyagolandó. Érdekességképp a Tickle-től kapott kis flaska segítségével kérdéseket tehetünk fel, ha pl. nem találnánk valamit, melyre online játékosok adhatnak választ.

Be kell valljam a játék indításakor engem ugyanaz a látvány fogadott, mint annak idején, akkori szemmel. Szó se róla, a Wind Waker a maga idejében gyönyörű darab volt, egy 70 centis 4:3-as képcsöves TV-n RGB kábellel szinte tökéletes, és talán mind a mai napig megállja a helyét. Direktben összehasonlítva már látni mennyivel tompább a modern változathoz képest, de azért nem csodát műveltek a fejlesztők.
Ugyanakkor a HD optimalizálás remekül sikerült, mindezt 16:9-es pompában, melyben az újrarajzolás még szemrevalóbb részleteket, és meggyőzőbb fény-árnyék effektusokat produkált, ám néhány színváltoztatás megítélése, mint akár az éjszakai pályáké, szerintem kissé szubjektív. Részemről a Gamecube-os is teljesen rendben van, és igazából végig hűek maradtak minden téren az eredeti verzióhoz.
Vicces, de a hűség még néhány ismert bugra is kiterjed, mint mikor például az őrök a rejtekhelyünkként szolgáló hordónál szaglászva belelógnak orrukkal a poligonokba.
A hangok és zenék is megmaradtak, esetenként úgy fogalmaznék, mint akár a főcímdal esetében is, hogy a hangorgia letisztultabbá vált, kissé visszafogott, és a fuvolás dallamokra még nagyobb hangsúlyt fektettek.

A The Wind Waker mind a mai napig az egyik legnagyobb klasszikusok közé tartozik, így Wii U tulajként igazából nem is kérdéses a beszerzése, és biztos vagyok benne, hogy megannyian örülnek az új HD változatnak. Mindössze „apróbb" erkölcsi aggályaim támadnak egy 10 évvel ezelőtti játék ilyen formájú remake-jének teljes árú értékesítése végett, hiszen az újrarajzolt grafikán, egy nehezebb Hero módon, és kisebb gameplay változtatásokon túl alig tettek hozzá az eredetihez, az ilyet pedig inkább budget áron illene árusítani, de legyen ez a magánvéleményem. Mindenesetre kár lenne bárkinek is kihagyni ilyen varázslatos kalandot, így ha anno kimaradt, mindenképp szerezd be, ha pedig ismét átélnéd Link kalandjait tengeren, erdőn, s mezőn át, valamint izgalmas dungeon-ökben, szintén ne habozz.



9/10

Kiadó: ***Nintendo*** Fejlesztő: ***Nintendo***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p,1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 9 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 10

13 490.-

Krisz

Farming-Simulator



Zúg a traktor, szánt az eke, farming szimulátort vegyek-e?

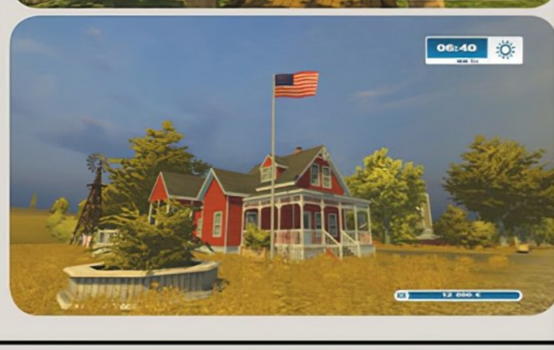
Minap amikor Pesten jártam, eszembe jutott, hogy a gyerök rimánkodott egy új játékért a pléhsztésünbe. Így mivel már úgyis szédültem az aszfalt járdán, bementem legott egy ilyen bótba, hogy adjanak már valamit a gyeröknek. Az eladó kérdezte, mivel szeret játszani a gyerök, én meg mondtam, hogy a csirkékkel, csak az állatvédők folyton szólnak miatta.
Erre mondja, hogy itt van ez farming szimuláns. Ellenkeztem, hogy ingem már van otthon bár nem farmerből, de mondta, hogy ez olyan, hogy van benne csirke is, meg traktor, és lehet szántani meg ilyen és hasonló földmíves dolgok. Gondoltam, ez milyen jó lesz, így hát betettem a táskámba a szalonna mellé, azt haza indultam.
Otthon hívtam is a gyerököt hogy nézzük meg, mert látni akartam mit vettem néki, mivel múltkor a szomszédok szóltak, hogy sorban lopkoggya a szénás szekereket, mert ő mostan valami genyszter mer' eztet látta egy játékban hogy az jó. Be is kapcsoltuk a lapostévét, és örültünk, amikor elindítva a lemezt nagy amerikás traktor képét vetítette elénk. Mivel az állami gazdaságban tanulmányoztuk az angol nyelvet a mezőgazdasági szakfordító képzésen, meg is értettük a dógokat rendesen. Én meg leírom nektek a továbbiakban ide.

A traktoros kép után vártuk csendben egy fertályórát, hátha bemutatja magát a játék, de csak egy pár sort kaptunk, amiben kiválogathattuk, mit kívánunk tenni.
Ez nem volt jó, mert szeressük azokat a játékokat, aminek az elején van történet, ami elmagyarázza, miért vagyunk ott, ahol éppen, és mi céllal kell megszemélyesítenünk az irányítható szereplőt. Sajnálatosan többgazdás mód sem volt, szóval csak egyedül mehetünk a fődekre, és a PS Store nevű hely is üresnek tűnt egyelőre. Így hát kiválogattuk a listából azt, hogy betanítás, mert még nem értettünk igazán ezekhez a modern amerikás gépekhez és a külföldi gazdálkodáshoz.
A tanítás tizenegy okoskodásból állott, miszerint volt benne szántás, vetés, öntözés és aratás, talajművelés termesztéshez, kocka és guriga bálázás, egy kis magszállítás, kukorica betakarítás, krumpli ültetés és összeszedés. Mindezen háztáji munkákhoz nagy és erős gépezetek használata volt szükséges, ami nem meglepő, mert mi is a Zetorral szokjuk csinálni az effélét.
A gépeket a kamerával jól körbe lehetett járni, miközben kockás inges megfelelőnk mereven ülve vezette úgy, hogy még a kormány is magától fordult a kinyújtott kezei alatt, de volt belső nézet is, amivel igazán valamiféle autó szimulánsban éreztük magunkat.
Mivel a játék erősen felkeltette az érdeklődésemet, így a gyerököt kiküldtem a disznókhoz etetni, ami tudtam, hogy jó soká tart, mert nálam volt az ól kulcsa.
A traktoros főképen a listábul a karrierkedést válogattam ki, ahun is két birtok lehetett az enyim. Az első a hozzám hasonlatos amatőr játékmezőgazdászoknak való, mivel jó sok segítős feliratot tartalmaz, ezért ezen kezdtem el a szántóvetős állattenyésztős gazdálkodásomat. A nehézkedés három fokozatban válogatható ki, amiképpen a kezdők bugyellárisában sok pénz van, a banknál kevés hitelt vesznek fel, és a napszámosok bére is kevés, gondolom mert feketén gyünnek melózni.
A nehéz verzióban pediglen kevés pénz, sok tartozás terheli gazdálkodót, a munkások pedig túl vannak fizetve.

Kis gondolkodás után a középső, normálisoknak való feltételekkel szimpatizáltam, és egy idő múltán már ottan is voltam a cselekményben benne. Az időjárás szép volt, így gondoltam körbenézek a birtokon csak úgy gyalogosan, ahogy lerakott a játék. Ezt később rossz ötletnek tartottam, mert megnéztem a digitális személyi asszisztens (pédéá) térképét, amit ingyen bocsájtottak a rendelkezésemre, és eléggé messzi volt a határ. Az okos kis szerkezet sajnos a vidék rajzolatát csak nagyítani tudta, mozgatni nem, de így is láttam, hogy sok hektár főd van itt parlagon, meg sok épület, amiknél néha kis kék kör jelezte ilyen ábrával, hogy mire is való. Szerencsémre a kis kézifüzetben benne találtatik a városka és a farm térképe egyaránt, imigyen az eltévedés lehetősége nem forog fenn. A pédéá ezeken kívül még olvashatóvá tette a napszakot és az időjárást, a hatályban lévő terményárakat és a pénzügyi dógaimat.











Ezek a pénzes dógok huncutak ám, mert később gondoltam veszek néhány tehénkét az önműködős fejőrobottal felszerelt karámba, de kettő marha után a pézem el is fogyott, és még Jóska szomszéd sem volt aki kisegítsen, mehettem a bankba kőcsönér'.
Ha már a jószágnál tartunk, akkor elmondom, hogy a tehénkén kívül lehet vásárolni birkát vagy juhot, kinek melyik elnevezése tetszik, valamint aprójószágot csirke képében, azt' annyi. Alapvetően csak egy kakaskát kapunk az ólakhoz, ami kukorékolással színesíti meg a nagy csendet, a vásárolt csirkék pedig kotkodálnak vagy olyan hangot adnak, mint egy elromlott tolatójelzés a kamionon. A tojásaikat pedig úgy kell összeszedegetni, hogy átgyalogol rajtuk a gumicsizmás embör (bár önmagamat csak akkor láttam, ha valami mezőgazdasági gépezetet irányítottam). Bár jut eszembe, méhészetet is lehet később vásárolni, így aki nem allergiás a fullánkos bogarakra, ilyenbe is fektetheti a földtúrással szerzett pénzét. A különféle boltosok viszont eltérő árakkal dógoznak, így mindenképpen nézegessük a pédéá árakra vonatkozó képit!

No, de hogy szavamat ne felejtsem, a gyaloglást megunván beültem egy kis zöld versenytraktorba, a további felfedezés végett, bár tudtam, hogy egy igazi gazda már a kombájnban darálná a vetést.
A gépezetek között igen egyszerű a válogatás, az irány gombokat nyomogatva rögvest benne is ülünk. A traktorommal száguldottam a mezőn, megnéztem a földek árait, bementem a központba megvizsgálni a kombájn boltot, el akartam ütni a körbe sétálgató helyi lakosokat és szándékos károkozás akaratával több automobillal is ütköztem. Ezen bűneseteknek viszont nem lett következménye, mert az emberek mind test nélküli szellemek voltak, így csak által mentem rajtuk, a személygépjárművek meg törhetetlen anyagból készültek, akár csak minden egyéb dolog, aminek nekimentem. Rombolási hajlammal rendelkező vidékiek ezért ne vegyék meg a játékot. Végső elkeseredésemben belehajtottam a határt szegélyező folyócskába, ahol is a munkagép elsüllyedt, ám én nyugodtan tudtam úszkálni.
Sajnos a traktor minden próbálkozásom ellenére a fenéken maradt, így inkább újrakezdtem a mezőgazdasági vállalkozó tevékenységet. Vettem sok csirkét, mert a tik ócsó', de tojásai mindig eladhatóak, majd beültem a kombájnomba, hogy arassak egy keveset. Ezt meguntam hamar, ezért egyetlen gombnyomással napszámost fogadtam, aki azonnal át is vette a helyemet, én pedig átültem az ott várakozó pótkocsis vontatóba, hogy mellette haladva a terményt rögvest abba át tudja tölteni. Ez nagyon szép jelenetet eredményezett, mint régen még a szociálista filmekben látható volt, csupán az rontotta az összképet, hogy többször nekimentem, illetve képtelen voltam egy sebességgel haladni vele a három fokozatú tempomat ellenére is. Pár kör után a vontató megtelt, amit láthattam az okos kijelzőkén, amin még a sebesség és az üzemanyag mennyiség is nyomon követhető. Elvittem hát kitárazni a cuccost, majd valami pénzforrás után néztem.
Ez nem volt nehéz, hiszen mindenféle magot elvethetünk, vagy palántát ültethetünk. Így lehet a megfelelően művelt földjeinket búza, árpa, repce, kukorica, krumpli és cukorrépa. Az okosak ezeket nem adogatják el egybül ám, hanem silózzák, megvárva míg az árak a számukra megfelelően magas mértékben alakulnak.

A gazdálkodás mint az köztudott, nem abból áll, hogy az embör punnyad a pénz meg gyün, hanem bizony serénykedni kell. A csirkék még az eszközök napi fenntartási költségét sem fedezték, így örültem, amikor extra feladat futott be.
Ezeknek a missziós feladatoknak a gyakoriságát mi szabályozhatjuk, és elmondható róluk, hogy egy emelőtargonca mindenképpen szükségeltetik hozzájuk, mert a legtöbb felkérés valamilyen szállítmányozással volt kapcsolatos. Az elsőtől mondjuk kissé megijedtem, mert a szöveg szerint elszabadult egy elefánt, ezért veszélyben éreztem a védtelen csirkéket, akiket csak a default kapott kakas tudott volna megvédeni.
De szerencsére csak egy láda földimogyoró szállításáról volt szó, amit gondolom csalinak akartak az ormányos elfogásához.
Így hát nekifogtam a mindenféle munkáknak, amikből lett is egy kevéske jövedelmem, így gondoltam megnézem, mit tudok vásárolni a gazdaság felfuttatásának okáért. Nos, a választék nagyon jó, aminek örültem, mert az itteni helyi boltos még csak kombinált talajfelforgató gépcsatolmányt sem tartott a nyúleledel mellett.

Összesen 17 traktor, négy emelőtargonca, hét betakarító, külön krumpli- és répaszedő, utánfutó vontató, öt kultivátor avagy talajmegmunkáló, három eke, kilenc öntöző, vetőgépek, tartálykocsi a tehéntrágya és a fejőállomás mosásából maradt víz elegyének (amivel a földet lehet termékenyebbé tenni), kaszálógépek, szénagyűjtő, bálázók, víz- és üzemagyag tartálykocsi, egy nagy Lizard nyergesvontató, és mindenféle extra gazdasági épületek megvételére van lehetőség, persze egy csomó hozzájuk való kiegészítő szerszám társaságában.
Természetszerűleg minden eszköz hivatalosan is létező, nagy gyárak termékei, ami nagyban növeli a parasztkodás élményét!

Hogy mások okulására levonjam a konklúziót, azt mondom, hogy akikben megvan a hajlam az efféle elfoglalatosságra, az nagyon jól jár, ha megveszi a **Farming Simulator**-t valamelyik vegyesboltban. Másoknak már kevésbé éri meg, így ők inkább vegyenek egyebet. A két farmolni való helyszín, megnevezve Hagenstedt és Westbridge Hills ugyan nem túl nagy választék, de sok föld van rajtuk, amivel azt kezd a gazda, amit akar. A nekem kevésbé tetszetős dolgok közül az első az, hogy a grafikának is nevezett rajzolat meglehetősen silány, mintha egy régebbi kiadású videojátékos masinán játszanánk vele, és a fent emlegetett történet hiányt is csak az ilyen-olyan küldetések ellensúlyozzák kissé. Kezdetben mindig kerestem a szemüvegem, mert azt gondoltam hirtelen rövidlátás kialakulása forog fenn, mert a gabona előttem olyan harminc-negyven méterre nőtt ki a semmiből, miközben a veteményben haladtam. Egyedül a liszencelt gépezetek kaptak viszonylag jó kidolgozást (fizikát már egyáltalán nem), meg az állatok is hasonlítottak az élő megfelelőikre, minden más a középszerűség legalját képviselte.

Úgy vélekszöm hát, hogy ez a játék kizárólagosan földművelődésre alkalmas, de arra maximális mértékben. Imigyen ha valaki hazamenvén este a fárasztó kapálásból még beülne egy kicsit valamelyik elöl-hátul kivilágítható, működő szirénalámpával szerelt traktorjába, annak ajánlom mindenképpen. Igyunk hát egy kupicával a jó virtuális cukorrépa termésre, és töltsük be kora hajnalban a kimentett állásunkat.

5/10

Kiadó: ***Focus Home Interactive*** Fejlesztő: ***Giants Software***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 2 AUDIO 2 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 6

6 990.-

Dzson











NBA2K14

Meg kell hagyni igen ritkán állok neki sportjátékok tesztelésének, és tízből kilencszer egész biztosan nemet is mondanék a felkérésre. Igazából az esetek jelentős részében nem is tudnék mit írni, egy FIFA játékban például semmi élvezeteset nem találnék, és a cikk címe „Még mindig fociznak" lenne, tartalmában pedig maximum az öcsémmel lejátszott véres küzdelmeket tudnám boncolgatni.

Ugyanakkor az NBA az egyetlen, amivel még mindig meg lehet fogni. Mivel az Electronic Arts 2010-ben lépett utoljára a kosárlabdajátékok „csataterére" a 2K széria gyakorlatilag teljes dominanciát élvezhet, hozzáteve: joggal. Az ***NBA 2K14*** pedig gyakorlatilag egyáltalán nem meglepetés, de a legjobb értelemben véve: szebb, jobb és élvezhetőbb elődjénél, ezzel új mércét felállítva a sportágat képviselő videojátékok terén.

Az NBA 2K sorozat évről évre aprólékosan licitálja magát felül. Épp ezért (a többi sportjátékhoz hasonlóan) sokan kritizálják, hogy általában apró újítások kerülnek a széria újabb játékaiba.
Azokban az esetekben azonban, mikor a játék túl sok újítással rendelkezik, mindenki azt hirdeti, hogy teljesen elidegenedett a korábbi játékmechanikától (ahogy ezt már most hallani, a három év óta először jelentkező NBA Live legújabb epizódjáról is). Ugyanakkor a Visual Concepts csapata idén - újra - megtalálta a remek egyensúlyt az apró, felesleges újítások, és a játékmenetet teljesen felborító reformok között.
Az eredmény az, hogy az NBA 2K14-et eszméletlenül könnyeden kezdheti el bárki, aki az elmúlt években követte a szériát, és mégis percről percre érezni fogja, hogy a játékmenet megújult, és fejlődött.

Mi az új a 2K14-ben? Első és legfontosabb újítás az assist pass bevezetése, mely új színt visz az egész játékmenetbe.
Az L2/LT gomb lenyomásával lehetőséged van a jobb analóg karral tökéletesen megszabnod passzolásod irányát. Így a labdajáték jóval precízebb és irányíthatóbb tud lenni, ugyanakkor azt is hozzá kell tenni, hogy a gép már a kezdetektől feltűnően jól használja a funkciót, így némi előnyre tesz szert a játékossal szemben, aki minden esetben most találkozik vele először.
Ezen kívül a mechanika apróbb csiszolásokon esett át, melyek gördülékenyebbé teszik azt, így a 2K14 nem csak precízebb, de könnyedebb, tempósabb és élvezetesebb is, mint korábban bármelyik kosárlabdás játék. Ennek és a prezentáció jelentős fejlődésének köszönhető, hogy a játék a külső szemek láttára simán egy élő meccsnek tűnik, és néha talán még te is belefeledkezel, hogy nem az.

A játék sztárja egyértelműen LeBron James. Ő van a borítón, őt sztárolja az intró, és még saját játékmódot is kapott. Két évvel ezelőtt Michael Jordan-t érte ez a megtiszteltetés, ám az ő esetében karrierjének legnagyobb pillanatait követhettük végig, és így messze a múltba kellett nyúljunk.
Itt azonban a „Path to greatness" névre keresztelt módban LeBron lehetséges jövőképét játsszuk végig, ráadásul több lehetőségünk is van. A mód egyértelműen egy apró visszalépés Jordan múltjának átélése után, ám két dolgot remekül csinál: beleszoktat a játékmechanikába, akár új vagy, akár régi motoros - előbbi esetben nyilván kicsit tovább tart majd - és remek szórakozást nyújt végignézni, ahogy James a Miami Heat-ből



egészen majdnem a világuralomig is eljuthat. Az, hogy a Path to Greatness tanítja a játékosokat, már abból a szempontból is telitalálat, hogy mindenki utál sportjátékban tutoriallal szöszölni, így a szoftver valamivel kellemesebb, élvezetesebb betanulási időszakot nyújt, mint a sportjátékok általában.

Persze a lényeg még mindig a tényleges játékon van, amibe a legtöbb ember kezdéskor egyből belecsöppen, így a szoftverre - valamilyen szinten - joggal lehet haragudni, amiért belepiszkált az irányításba, hiszen egy jól működő, és megszokott rendszerhez nyúlt hozzá. Ez azért megbocsátható, mivel a kezelés egyértelműen előnyére változott, és bár a komplexitásának és lehetőségeinek köszönhetően egy fokkal nehezebben betanulható, cserébe némi tapasztalat után hatalmas dinamizmust visz a játékmenetbe.















Éppen ezért a veteránoknak is érdemes elnézően kezdeni a 2K14-el, hiszen szinte minden téren javult.

Bár valóban majdnem mindenben érezhető a fejlődés és a profizmus, mégis a prezentáció az, amire azt tudom mondani, hogy a legnagyobb telitalálat.
Az egy dolog, hogy az új NBA a konzol egyik legszebb sportjátéka, valójában olyan aprólékos kidolgozott, hogy ténylegesen egy valódi mérkőzés hatását keltheti.
A játékosok egyedi mozdulatai, fintoraik, értetlenkedésük a bírói döntéseken - ezek a kis apróságok teszik olyan valósághűvé az élményt. Valamint ott van persze a remek kommentár, ami - a FIFA játékok magyar közvetítésével ellentétben - ténylegesen olyan hatást kelt, mint egy professzionális közvetítés, és nem csak az olcsó poénok, vagy Kevin Harlan jelenlétének kedvéért.

Persze semmi nem tökéletes: a remek tálaláson is rontanak a - nem ritkán - jelentkező animációs hibák és az AI teljes megőrülése, mely ugyan nem egy állandó jelenség, a valóság illúzióját amúgy remekül átadó játék esetében kizökkentő és csalódást keltő tud lenni. A soundtrack ízlés kérdése, ám úgy vélem, nem lehet nem értékelni a zenei repertoárt és aktualitást, amit a játék kínál, még akkor sem, ha a háttérben szóló zenék nem kedvenc műfajodat erősítik (nyugi, nekem sem).

Az NBA 2K14 egy újabb lépés. Bár mondják - ráadásul joggal - hogy az éves szinten jelentkező sportjátékok nem is akarnak egynél többet lépni. Ez valószínűleg igaz, ám az ilyen mértékű - gyakorlatilag évtizedek óta fennálló - kiadói standardokkal nem lehet (vagy nem érdemes) vitába szállni, inkább örülni kell, hogy a 2K14 egy nagyobb lépés, ráadásul egy stabil úton. A játékmenet apró javításai, az assist pass és a megújult irányítás pedig pont annyi új löketet ad a szoftvernek, hogy ne érezzük magunkat kirabolva.
Az olyan kedveskedések, mint LeBron James jövőképének szimulációja, vagy az Euroliga belepasszírozása a repertoárba, kedves adalék, ám maximum ennek érdemes felfogni: nem ettől lesz igazán jó az NBA 2K. Sokkal inkább attól, hogy évről évre feljebb teszi a mércét a kosárlabdajátékok terén, és idén már egy olyan - saját témáján belül teljesen példátlan, de az egész műfajban ritka - színvonalat ért el, melyre büszkén lehet azt mondani, hogy igazi szimuláció.
Az NBA Live széria novemberben visszatér, immáron next-gen gépeken, ám tesztalanyunk már a kurrens generációs vasakkal is olyat volt képes letenni az asztalra, melyek után én mindenképp felkötném a gatyám, ha az EA bácsi helyében lennék.
Persze az is lehet, hogy ha ezt kipróbálják, idén is lelövik a Live-ot.

? ***Tudtad, hogy*** *a Konzol Magazinban különböző szempontok alapján adunk pontszámokat és ezek átlaga a végső eredmény?*

8/10

Kiadó: ***2K Sports*** Fejlesztő: ***Visual Concepts***
Multiplayer: ***2-7 fő*** Online: ***2-10 fő***
Felbontás: ***720p,1080i, 1080p*** Hang: ***DTS, DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 9

13 490.-

rolmanus






Sok szeretettel - és legalább ugyanekkora lelkesedéssel - köszöntünk mindenkit az újonnan induló K-onz-OLLEKCIÓ blokkjának első eljövetelében, ahol bemutatjuk Nektek, hogy miről is fog szólni alapjaiban a rovat. Elsősorban Rólatok és imádott gyűjteményeitekről, meg persze azok ilyen-olyan történeteiről.

Szeretnénk Titeket is bevonni az újság szerkesztésébe, illetve segíteni abban, hogy megmutathassátok az ország gémereinek, milyen konzolos kincseket, relikviákat, kollekciókat őriztek videojátékos szentélyeitekben.
Úgy érezzük, hogy némiképp megszeppenve fogadtátok a lehetőséget, így a mostani bemutatkozó epizóddal bátorítani szeretnénk mindenkit, ragadjon billentyűzetet, fényképezőgépet, mobiltelefont és dicsekedjen el vele, milyen remek, kis gyűjteményeket termett a szorgalmas munkátok.

Engedjétek meg, hogy először én vezesselek be Titeket abba, amit a konzolos rajongásom húsz éve alatt hordtam össze egy kupacra.

Nagyjából a nyolcvanas évek végére tehető az első meghatározó találkozásom a videojátékokkal. Tíz éves koromban már kaszával, kapával, gereblyével se lehetett levakarni az árkád masinákról. Alig értem fel a vezérlőpultot, de ez sose vette el a kedvem a mókától. Vittem széket, sámlit, dobogót és toltam befelé a gépbe a nagyszüleimtől fagyira összekönyörgött zsetonokat. Sajnos a játéktermi kabineteket nem lehetett hazacipelni, így kellett valami elérhető megoldás, hogy otthon se maradjak elektronikus szórakozás nélkül, ha véget ér a fürdőszezon és bezár a strand valamennyi játékterme.
Pár évvel később, korabeli tévés reklámokban tűnt fel egy szélvész tempóban rohanós-gurulós, kék színű sündisznó, akit csak Sonic néven emlegettek a külföldi csatornák hirdetéseiben. „SEGA the cyber razor cut..." Több se kellett nekem ennél! Németországban élő nagybátyámnak letelefonálva életem nagy problémáját, 1992 nyarán egy Sega Master System II-höz csapott Alex Kidd, Sonic the Hedgehog párosítással oldotta meg azt.
Ez a momentum az egész további életemre bélyeget pecsételt... Hogy azóta hol tart a rajongásom? Milliós összegeket pakoltam bele a konzolos életvitelembe, ami egy elátkozott ördögi kör, hiszen mindig van mit beszerezni, bepótolni, levadászni, kemény anyagi javakat feláldozva megvásárolni. Gyűjtési szenvedélybe torkollott a mániákus SEGA-fanatizmusom, melynek gyümölcse a képeken látható termés lett.
K-onz-OLLEKCIÓM legértékesebb darabja egy SEGA Nomad gépezet, amire tavaly nyáron sikerült lecsapnom. Róla azt érdemes tudni, hogy kizárólag Amerikában került piacra a kilencvenes évek közepén és egy hordozható Mega Drive (Genesis) szerepét













tölti be. Kifejezetten ritkaság számba megy manapság, ezért is tartom minden idők legjobb fogásaként számon. A SEGA-s korszakot PlayStation-ös követte, miután a japán gyártó felhagyott az asztali gépek gyártásával, közben a Nintendo termékeire szintén nagy örömmel vetettem szemet, így a kiotói cégtől is őrzök pár kedvenc konzolmasinát a gyűjteményemben. Számomra nem csak az fontos, hogy miket gyűjtök, hanem az is, hogy imádatom tárgyait minél látványosabban tudjam megjeleníteni, ezért nagy gondot fordítok azok kihelyezésére és a körülötte lévő díszletekre. Szerencsére az évek során számos üzleti kapcsolatra tettem szert, így viszonylag könnyedén jutok hozzá poszterekhez, illetve különféle dekorációs marketinganyagokhoz, melyekkel remekül fel lehet dobni egy konzolos szentély látványbeli hangulatát. A harmadik X-et elhagyva már jóval kevesebbet nyomom a kontrollereket, mint fiatalabb koromban, de a gyűjtési szenvedélyem éppoly hatalmas lánggal ég bennem, mint tizenöt évvel ezelőtt. Már nem hoz lázba annyira az újdonságok szüntelen hajszolása, inkább a retro az, ami fogva tart és motivál gyűjtésre. Állnak a polcomon olyan klasszikus örökzöld favoritok, amiket magammal vinnék egy lakatlan szigetre, hogy életem hátralévő részét csak azokkal tölthessem el. Mortal Kombat, Sonic the Hedgehog 2, Streets of Rage 2, Crash Bandicoot 2, SSX 3, MotorStorm: Pacific Rift, Burnout 3..., hogy csak a legnagyobbakról tegyek említést. Vannak még beteljesületlen álmaim, amiket mindenképpen szeretnék valóra váltani, így nagy eséllyel szerelem majd fel a pecót egy-két kedvenc árkád masinával, melyek mellett egy Mega Drive-ba való 32X-nek is szorítok terveim szerint helyet.

Remélem, hogy kedvet kaptatok otthon egy kis fotózgatásra és némi sztorizgatásra gyűjteményes fronton. Írjatok, küldjetek nekünk ehhez hasonló műveket, összeállításokat az info@konzol.eu címre, hogy a magazin hasábjain láthassátok őket viszont. Ha van mire büszkének lennetek, mutassátok bátran, mi nagyon kíváncsiak vagyunk a Ti K-onz-OLLEKCIÓ-itokra is. Legközelebb már egy olvasónk gyűjteményében és tárlatvezetésében merülhettek el rovatunk keretein belül. Ahogy Martin bátyánk mondta volt egykoron: SzEGAsztok!

FutuRetrO

Ahogy azt a digitális különszámban már megpedztem, most egy olvasói kérést fogok teljesíteni az e havi bemutatott alany szerepében. Ugyanakkor, hogy a tematika egy téma legyen most is (a különszámban gazdasági vonulatokkal bírók kerültek bemutatásra), maradjunk a science-fiction világánál… Rendhagyó módon, most csak bemutatás lesz, mivel egyik alanyt se volt alkalmam látni: az egyiknek nem jártam utána, a másik szeptember 7-én jelent meg a mozikban és még félév, míg a nyugati világ is láthatja a kész filmet.

Captain Future

1978-1979, Toei Animation – rendezte: Katsumata Tomoharu



Őszintén bevallom, nem igazán volt alkalmam eddig még jobban beleásni magam a ***Captain Future*** retro sorozatba, helyette csak az egyik történetív összefoglaló filmjéhez volt szerencsém, amit az amerikaiak vágtak össze. Az a film meglehetősen rémes volt, mint minden korabeli sorozat-összeállítás: nem egy anime-sorozat szenvedte el ezt a sorsot, sőt volt olyan is, hogy kettőt vágtak egyetlen sorozattá. Ezt a fiaskót félretéve, megpróbálkozom bemutatni… ami nem lesz egyszerű.

Eredet és történet

Az eddig bemutatott régi sci-fi animékkel (*Harlock kapitány*, *Galaxy Express 999*, *Queen Emeraldas*) szemben a Captain Future története nem a '70-es években kezdődött, hanem a II. világháború idején Amerikában. Az alapja a Better Publications szerkesztőjének, Mort Weisinger fejéből pattant ki az 1939-es World Science Fiction Convention kereteiben. Maguk a történetek viszont a Thrilling Publications kereteiben jelentek meg negyedévente, 1940 és 1951 közt, összesen 27 számot élt meg (az utolsó 10 szám a Startling Stories ponyvamagazinban folytatódott, miután '44 tavaszán megszűnt a Captain Future Magazine).

A történet eredetileg 1990-ben játszódik (azonban ezt a regényekben hamar elhagyták, csak az első pár történetben kerül említésre), mikor az űrutazás és az űrkolóniális élet mindennapossá vált.
Ebben a korban él Curtis Newton, vagyis Captain Future, akit tudós szülei korai halála után Dr. Simon Wright nevelt fel.
Mire Curtis felnő és szüleihez hasonló nagyszerű tudós válik belőle, Wright érzi a közelgő halálát, ezért agyát egy mechanikus tartályba helyezi. A fiú ezzel szemben úgy érzi, hogy tudását az emberiség javára kell fordítania, ezért álnéven kezd két társával, két robottal és nevelőjének agyával együtt sokszor harcba, kalandba bocsátkozni az emberiség védelme érdekében.

A történet ennyiben letudható, ugyanis a regényekhez hasonlóan vannak időről időre felbukkanó gonosztevők, de ahogy az lenni szokás, minden hősnek kell egy örökös ellenség. Captain Future életében ezt szülei gyilkosának, Victor Kaslannak fia testesíti meg, a hasonlóan zseniális képességű és tudású Ull Quom (akit a Mars mágusának is neveznek fél-marslakó származása miatt).



A műről

A legtöbb történetet jegyző Edmond Hamilton 1977-es halálát követő évben a Toei Animation elkezdte az első 13 Hamilton írta történet adaptálását 53 részben.
A nyilvánvaló kulturális és médiumbeli különbségek ellenére, az animált sorozat rendkívül hű lett az alapanyaghoz: meghagyták a tanítójellegű tudományos magyarázatokat az összes lehetséges területen.

Megtartva a kultikus jegyeket, történeteket, a sorozat könnyen sikert könyvelhetett el külföldön, több nyelvre is lefordították, mint francia, német, olasz, spanyol, arab.
Annak ellenére, hogy angolul összesen csak nyolc rész került szinkronizálásra (ebből négyet később a Harmony Gold vágott össze a már említett módon), a sorozat Franciaországban és Olaszországban kifejezetten nagy sikert könyvelhetett el.
De nem a történet miatt kapott ekkora nézői figyelmet, hanem a zenéje miatt, amelyek a késő '70-es és a korai '80-as évek kedvelt dallamaivá váltak a slágerlistákon.
Érdekességként megemlítendő, hogy míg az angol, német és újlatin nyelvű országok megtartották az eredeti címet, addig az araboknál *Faris al-Fadha'a* (Az űr lovagja) címen vált ismertté és talán a legtöbbször újravetített, népszerű anime sorozattá vált a '80-as évek folyamán.
Valamint a németeknél a negyedére zsugorították a sorozatot, mivel a legtöbb, a sztori szempontjából feláldozhatónak vélt erőszakos jelenetet kivágták (bár erre az a tévképzet adott alapot, hogy az anime kizárólagosan gyerekeknek szánt műfaj, felnőtteknek nem készülnek ilyen művek – akkor sem, ha azokat az esti vagy éji órákon adják).

Az eredeti zenéjét Yuji Ohno szerezte, azonban az angol szinkronos változatban ezt lecserélték Mark Mercury szerzeményeire, ami a latin-amerikai verziókban továbbélt (csak a főcímdalt cserélték le egy chilei előadóéra, Juan Guillermo Aguirre dalára).
A németek verziójához a zenét Christian Bruhn szerezte, ami olyan kultikussá vált, hogy nem csak a betétdal, hanem néhány aláfestő szám is rendszeresen visszatér a különféle német műsorok során.

Grafikájában és animációját tekintve a kor színvonalát remekül hozza: a ceruzával rajzolt hatás nagyon él, ami különösen a hangulat megteremtésében játszik kiemelt szerepet, s válik a sorozat legnagyobb erősségévé.
Persze a gyerekbetegségek itt is megtalálhatóak, mint az olykor szaggató mozgás, a túl éles és hirtelen vágások, egyszerű mozgási effektek, szóval dicsőnek és kivételesnek semmiképp sem nevezhető még korában sem.

A történet annyiban érdekesen hangzik, hogy egy ízig-vérig retro sci-fit láthatunk megelevenedni, vagyis azt láthatjuk, hogy az emberek miként látták a század közepe táján a jövőt (mentesen az '50-es évek UFO- és kaijuu-filmjeitől). Mennyire hittek a technikai fejlődés gyorsulásában, irányában és mennyire ellentétesen láttak mindent, mint az akkortájt közismert 1927-es Metropolis filmet (Fritz Lang munkája).

Utóélet

A *Captain Future* utóélete is érdekes. Két *Ultraman* sorozat (ez egy japán TV-sorozat volt, amit talán a leginkább a nálunk is ismert *Power Rangers*-hez lehetne hasonlítani) közt sávfoglaló műsor, a *Captain Ultra* többé-kevésbé egy élőszereplős feldolgozása volt a *Captain Future*-nek: a karakterek megvoltak, ellenben a nevüket megváltoztatták.
Ez a műsor 24 részt élt meg, igazi szerepe és besorolhatósága a két univerzum egyikében sincs, de még kimondottan crossovernek se nevezhető.

Az *Agymenők* (*The Big Bang Theory*) sitcomban Leonard és Sheldon lakásának bejárati ajtaja mellett az egyik *Captain Future* magazin borítója poszterként függ. Ez is egy a sok vizuális utalásból, ami a sorozatot jellemzi.

Korábban elregéltem a sorozat zenéjének történetét, ámbátor nem tettem szóvá, hogy az *Asobi ni iku yo!* sorozat 9. részében a részében a legismertebb *Captain Future* betétdal csendül fel nem is egyszer. Ugyanakkor az *Asobi* földönkívüli szereplői elmondják, hogy ez a dal náluk a legnagyobb sláger.

Rövid zárszó

Hosszabb, kellemes kikapcsolódásnak mindenképp ajánlanám (és csak a sorozatot – az angol szinkronos összevágástól óvakodjatok, mint a tűztől). A retro animék különleges ereje nem csak a múltidézésben, hanem a remek hangulatkeltésben is rejlik.

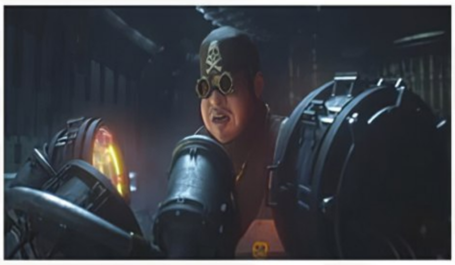
Space Pirate Captain Harlock

2013, Toei Animation – rendezte: Aramaki Shinji









A következő bemutatásra kerülő animét, mikor ezen sorokat olvassátok, már túl van a sokadik japán vetítésen és rebesgetik a Blu-ray és DVD-kiadások időpontját (ami várhatóan 2014 februárja).
Igen, a rovat ezen fele inkább elmélkedős lesz egy olyan anime felett, amit szeptember 9-én kezdenek a szigetország mozijainak műsorára tűzni.
Őszintén szólva, nem csak az alapanyag vagy a történet írójának kiléte a személyes kedvencem és ezért írok most róla, hanem egyben egy olyan nyilvános feljegyzés, ahol az ismert tények fényében találgatok, milyenné válik a mozifilm.

Harlock kapitányt a tavaly márciusi számban már bemutattam nektek: a XXX. század Robin Hoodját, a barátait és az elesetteket védelmező, az eltunyult emberiség más bolygók nyersanyagait kizsákmányoló kolóniáiról induló transzporthajókat fosztogató és a szegényeket védő űrkalóz alakját.
A valóság ezzel szemben sokkal árnyaltabb, nem ennyire romantikusan jó karakter, mint mondjuk Jókai Mór Noémije az *Aranyember*ből. Harlock ugyanis amellett, hogy önzetlen cselekedik az alapvető emberi értékek és erkölcsök útján, nem veti meg a cseleket és rendkívül aljas is tud lenni.
Az 1978-as eredeti sorozatot követően tovább árnyalták a karakterét, egyre sötétebbé és sötétebbé. Az 1981-es *Waga Seishun no Arcadia* (*Arcadia of My Youth*) mozifilm és az annak folytatásának szánt *Space Pirate Captain Harlock SSX* még tartotta az egyensúlyt a karakter jó és a rossz oldala felett, míg a 2002-ben készült *Space Pirate Captain Herlock: The Endless Odyssey OVA*-sorozat már a hűvös, kimért és olykor félelmetes felét mutatta meg belőle. Lehetne említeni a *Harlock Sagát* a '90-es évek közepéről, de helytelen lenne a Nibelungok gyűrűjének űroperás átiratát belekeverni a karakter jellemzésébe. Egyedül talán a *Cosmo Warrior Zerót* említhetnénk, ami Harlock előtörténetét meséli el, mikor még a földi űrflottánál szolgált Zero kapitány alatt.

A mozifilmet megelőzően vagy ötféle előzetest tettek közzé, amiben bemutatták a már-már high-end CGI-t (elvégre több mint 30 millió dollárt költöttek rá, ezzel pedig a Toei Animation legköltségesebb műve lett), amivel felszerelték az egészet. Kaptunk látványos robbanásokat, lézerágyúk sortüzét, komplett csatajeleneteket és olyan slow-motiont, hogy azt bármelyik L'Oreal, Pantene vagy Garnier reklám megirigyelhetné. Most augusztus elején pedig egy 10-12 perces ízelítőt is kaptunk a történet elejéről.

Az alaptörténet azonos: Harlock számkivetett űrkalózként éli az életét, akire a katonaság vadászik. Így érkezik az egyik bolygóra, ahol legénységi „toborzót" tart. Bár a toborzó elég meredek, mert erős szigorral válogatják az embereket.
Többeket egyszerűen ledobnak az űrhajóról a mélységbe és csak Yama, a főszereplőnk jut fel. Ezt követően az Arcadia fekete ködfelhőbe burkolva útjára indul és megütközik az bolygót védő egyik csatahajóval, amit a kalózok meg is csáklyáznak.

Körülbelül ennyit tudtunk meg az egész filmből, amit Aramaki Shinji rendezett (korábbi munkái például a *Starship Troopers: Invasion*, *Halo Legends*, *Appleseed Saga Ex Machina*).
Az eredeti szerző, Matsumoto Leiji képregényéből Fukui Harutoshi és Takeuchi Kiyoto írta a forgatókönyvet (előbbi író a *Mobile Suit Gundam Unicorn* 7. részén dolgozott eddig, de mindkettejüknek ez az első komolyabb munkája).

A 10-12 perces ízelítő alapján nem csak egy rendkívül látványos, de kifejezetten érdekes történet várható, aminek lesz egy gyilkos disztópikus science-fiction hangulata.

Viszont amit nem igazán lehet tudni, az a film hossza: mert nem mindegy, hogy 97 percben vagy bő két órában akarnak alkotni, így félő a magas költségek mellett a bukás és ezzel együtt a csalódott rajongók…

Utoljára többen akkor voltak csalódottak, mikor megnézték a Space Battleship Yamato élőszereplős filmjét – a film noha több milliárd jenes produkció lett, rendkívül látványos, ami felvehetné a versenyt a Battlestar Galacticával vagy a legtöbb modern űrháborús sci-fivel, történetileg kegyetlenül meg lett erőszakolva a mű.

A mostani hónapra ennyit szántam az anime rovatba. A következő hónapban rendezek egy kis témabeli versus-t (azaz két ugyanolyan témával operáló művet mérek össze), de hogy melyikben, az még egyelőre kérdéses. Még eldöntöm addig, mert kaptam pár ötletet…

Gyuricza Péter







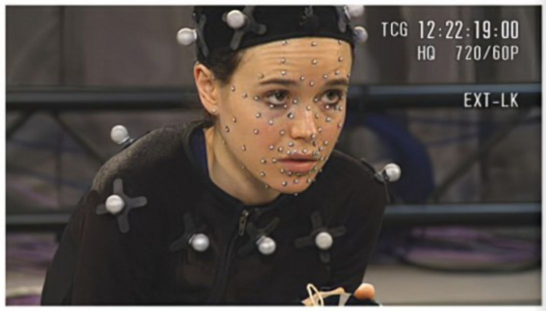
Film és videojáték. Mennyekben köttetett párosítás vagy egy részeg vegasi esküvő eredménye, melyet mindkét fél megbán másnapra? Olvassatok tovább a válaszért...

A videojátékok és a filmek kapcsolatát már többször érintettük ilyen-olyan formában a Kibeszélőben, de úgy gondolom megér a dolog egy újabb kört is, hiszen rengeteg dolog kimaradt az eddigi eszmefuttatásokból és az olyan interaktív filmek, mint a hamarosan a PS3-at letaroló Beyond miatt a téma aktuálisabb, mint valaha. Hogy minél több dologra ki tudjak térni, egyetlen nagy eszmefuttatás helyett megpróbálom az összes kapcsolódó dolgot belepréselni ebbe a két oldalba, kezdjük akkor rögtön az egyik legégetőbb kérdéssel, a videojátékok filmadaptációjával.
JediEco (ex)kolléga jó három évvel ezelőtt egyszer már részletesen foglalkozott ezzel a kérdéssel és kifejtette mely alkotások méltóak a becses figyelmetekre és miket kell kerülni, mint a pestist, szóval ebbe most nem is mennék bele, inkább azt vizsgálnám meg hogyan működnek, azaz pontosabban hogyan NEM működnek ezek az alkotások. Gondolom mindnyájan ismeritek a hollywoodi közönségfilmek működési rendszerét: jól bevált klisékre épülő sztori, kisebbségek kötelező szerepeltetése, két kilométerről előre látható fordulatok, max 16-os korhatár karikáig felkúszó erőszak. Namármost mivel a legtöbb producer zéró előismerettel rendelkezik az éppen feldolgozandó játékról, ezért automatikusan ahhoz nyúlnak, amit már ismernek, de sajnos a fenti formula a videojáték adaptációk esetében csődöt mond, hiszen abban a pillanatban, amikor megpróbálnak olyan híresen szociopata figurákkal, mint Max Payne vagy a 47-es ügynök családi akciódélután kompatibilis kalandot készíteni, melyben a karakterek megszokott / megszeretett egyéniségét addig lúgozzák, amíg popcorn nem kezd folyni a testnyílásaikból, az sejthető módon kisebb-nagyobb mértékű katasztrófákat szül.

Sajnos azonban úgy látszik ez az egyetlen mód, amivel a mainstream filmgyártás meg tudja közelíteni kedvenc hobbinkat, melyet híven jelez az Uncharted mozi körüli hacacá-

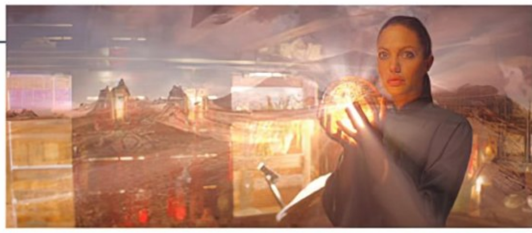


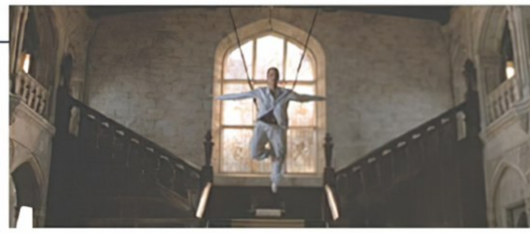




ré is. Mint köztudott, a project egyszer már zöld utat kapott, de David O. Russell (Sivatagi cápák) verziója a stúdió szerint túl nagy hangsúlyt fektetett Nathan Drake családi drámájára, ezért az ötletet dobták és a forgatás azóta sem indult be újra.
Az üzenet egyértelmű: miért csinálnának komoly filmet egy videojátékból? Hiszen azokat úgyis csak pattanásos tizenévesek veszik, akik csöcsöket, fejlövéseket és robbanásokat akarnak látni, nem? Hát tényleg nem…
Az Uncharted széria ugyanis mint tudjátok arról híres, hogy (talán már-már túlzásokba menően) történetközpontú és nem riad vissza a drámai események bedobásától sem, elég csak a harmadik rész évtizedeken átívelő epikus sztorijára gondolni.
Persze ez még csak az érem egyik fele, mert nyilván vannak olyan franchise-ok / szereplők, akiket jóval nehezebb mozivászonra adaptálni, mint mondjuk a kizárólag pozitív jellemvonásokkal megáldott Lara Croftot... (ennek szellemében remélem soha a büdös életben nem valósul meg a régóta pletykált God of War film, mivel totális kínszenvedés volna két teljes órát egy permanensen őrjöngő gyökér társaságában eltölteni).
A tény, hogy a Tomb Raider egyike a kevés jól sikerült adaptációknak, persze nem csak ennek köszönhető, hanem hogy Simon West (aki állítólag maga is tetemes időmennyiséget töltött az első TR-el) jól érzett rá, hogy a Croft legendárium mely elemeit kell átvenni és hogyan lehet a sok rendelkezésre álló elemből olyan filmet készíteni, amivel a rajongók és a játék létezésével eddig tisztában nem lévő nézők is azonosulni tudnak. Hogy West mennyire jó munkát végzett, azt főleg a pár évvel később érkező második rész tükrében lehet legjobban lemérni, mely képében a zsánerben jártasnak számító Jan De Bont (Féktelenül ugye) sajnos nem egy vérbeli Lara Croft filmet készített, hanem egy (egyenetlenségekkel és baromságokkal teli) akciófilmet, ahol történetesen Lara Croft volt a főszereplő… A két megközelítés közti különbség nem csak a minőséget tekintve volt látványos, hanem a nézők számában is, akik a cápapofozós folytatástól egyöntetűen elhatárolták magukat. Ilyenkor szokták gamer fórumokon feltenni azt a lemezt, hogy miért nem olyan a mozi, mint a játék, mert akkor biztos sokkal jobb lett volna stb.
Az efféle reakció a tárgyalt alkotások általános minőségét tekintve teljesen jogos, csak éppen azt nem veszik figyelembe az internethuszárok, hogy különböző művészeti műfajok (most az egyszerűség kedvéért ugorjuk át a nagy „lehet-e művészi egy videojáték" vitát – lehet és kész) között bár van átjárás, változatlan formában átlökni egy művet az egyikből a másikba, csak legritkább esetben lehet. Elrettentő példákhoz elég csak a rosszabb színházi adaptációk mesterkélt, színpadias stílusára, a PC-n egy rövid ideig hatalmas népszerűségnek örvendő FMV alapú borzadványokra vagy a Spirit – A sikító város c. mozi nyakló nélkül használt képregény esztétizmusára gondolni.
Másfél óráig azt nézni, hogy egy szögletes mellű nő EÜ csomagokat halász ki India legnagyobb dzsumbujaiból miközben síkban jobbra / balra ugrálva irtja ki a vérszomjas patkányokat / denevéreket / gorillákat, gondolom akárhonnan is nézzük lényegesen kevésbé szórakoztató, mint amikor Angelina Jolie lenge pizsamában légi balettozva tesz el láb alól egy kommandós osztagot…
Persze ez nem csak egyirányú folyamat, hiszen egyre gyakrabban fordul elő, hogy a nagy közönségfilmek akciószekvenciái egy lövöldözős játék átvezető jeleneteit idézik, elég csak a nézhetetlenség határát súroló A Föld inváziója : Csata: Los Angeles című blődli military FPS stílusú jeleneteire vagy a Transformers filmek óriási méretű pusztításparádéjára gondolni.
Érdekes módon ennek ellenére Hollywood még nem kapta fel magát a videojátékot, mint témát, nekem legalábbis a Stay Alive című mérsékelten szórakoztató horror és a Gerard Butler nevével fémjelzett felejthető Gameren kívül nem ugrik be idevágó alkotás, ami persze az interaktív szórakoztatásra épülő iparág terjeszkedésével nyilván hamarosan meg fog változni.











A filmszerűség egyébként egy olyan hívószó, ami már magában visszásságot jelent, hiszen annak ellenére, hogy hallatán akár simán gondolhatnál valami nagyon látványos / megható / megdöbbentő / csavaros dologra, a valóságban sajnos általában ez annyit jelent, hogy a legótvarabb béfilmek legótvarabb kliséit nyomják némi QTE kíséretében az arcodba. Nem az a probléma persze, hogy az akcióra épülő - mondjuk ki nyíltan - primitívebb mozgóképeket veszik mintául egy-egy sikerjáték elkészítéséhez, hanem, hogy CSAK azokat az elemeket adaptálják játszható formába, amelyek mozivásznon jellegzetesen a 12-15 éves korosztályt célozzák be. Ennek eredményeképpen az igényesen elkészített, bizonyos esetekben elgondolkodtató közönségfilmeknek gyakorlatilag nincs megfelelője a videojáték fronton. A piac főként az utolsó generációban vészesen elmozdult az agyat csak a legminimálisabb mértékben megmozgató szoftverek irányába, ennek keretében vált az egykor vaskos logikai elemekkel rendelkező Resident Evil szériából full akciójáték és ezért nem találja a helyét az egykor patinás Silent Hill sem évek óta. Persze van ellenpélda is, a Heavy Rain művészi igényű jeleneteit bármelyik AAA kategóriás thriller megirigyelhetné, az L.A. Noire a bűnügyi sorozatok hangulatát csempészte a képernyőkre, Suda51 munkái pedig James Bondtól David Lynch agylövésein és a Power Rangersen át a Charlie angyalai sorozatig rengeteg mozgóképes ikont megidéznek. Ezek az esetek sajnos összességében nézve a dolgokat elképesztően ritkák és amíg kreativitástól kicsattanó stúdiók mennek tönkre / bukdácsolnak, mert a projekteknek zöld utat adó emberek azt látja, hogy az évenkénti folytatások jövedelmezőek, egy Child of Eden pedig elvérzik a pénztáraknál, addig nincs miről beszélni…

Gyors váltással nézzünk rá utolsó előtti témánkra, azaz milyen filmes eszközökkel élnek a játékfejlesztők éppen aktuális remekműveik reklámozásakor. Egyik kedvencem a Crysis 2 esete, mely történetének megírásához a Crytek egy elismert sci-fi írót kért fel, hogy a kidolgozott játékmenet mellett kellő érzelmi töltettel is bírjon a játék. Ehhez képest mi történik a Crysis 2-ben cselekmény szinten? Rád sózzák a nanoruhát és jönnek az élienek, akiket apró darabokra kellett lőni. Ez persze nem a szerencsétlen író hibája, hiszen ha megkérnek arra, hogy csinálj ízlésed szerint egy ínycsiklandozó ebédet, de csak tészta, tejföl, túró és szalonna lehet benne, akkor nyilván nem sok mindent tudsz majd összedobni a túrós csuszán kívül…
Szintén ugyanez a kategória a Battlefield 4, melyről az egyik általam vásárolt külföldi szaklap óriási szenzációként hozta le, hogy az egyik főszereplőt Michael K. Williamsről mintázták. A Drót című ultra realisztikus HBO sorozat sztárjának közreműködése persze feltételez egyfajta színvonalat, de az ott látott remekül megírt több dimenziós karakterrel ellentétben a BF4-ben egy kommandóst kell eljátszania, akinek a feladata: igen, halomra kell ölnie a terroristákat, akik a világ békéjét veszélyeztetik. Megint. Ehhez még hozzájön az a tény, hogy egy FPS-ről van szó, mely zsánerben ugye a szereplők maximum az átvezető jelenetek alatt láthatóak, így még kevésbé érthetővé válik, hogy miért szenvedtek azzal, hogy bedigitalizálják a nevezett színészt… a sajtóvisszhangon kívül persze.
Még ennél is viccesebb azonban a Call of Duty: Ghost esete, melybe - miután az Activision belesült a Black Ops 2 epikusnak szánt sztori móduszába - újításképpen bedobtak egy (később szívszorító slow motion jelenetek keretében feláldozható) kutyát. Gondolom mindenki hallotta már azt a mondást, hogy egy filmet melyik két elemmel lehet legbiztosabban eladni: legyen benne gyerek vagy aranyos állat… nókomment…
Viszont a magam részéről epedve várom, hogy hány résszel később fog feltűnni egy frissen megárvult kisfiú, akinek a szüleit headshotolták a gonoszok, de a jóságos kommandósok megmentették és a sztori első részében a könnyes szemű gyerkőcöt kell védelmezni, majd a cirka 5 órás single játékidő felénél hirtelen váltással már az időközben felnőtt és szuperkommandóssá képzett fiúval kell bosszút állni a szülők gyilkosain. Ne haragudjatok, annyira beleéltem magam a fent ecsetelt sztoriba, hogy már előre elmorzsoltam pár könnycseppet...
Hogy ne ennyire negatívan fejezzük be a cikket, jöjjön az érem másik oldala, a Steven Spielberg aktív közreműködésével készített Boom Blox c. (többé kevésbé) valós fizikára épülő logikai csoda pont az a fajta kreatív, újító szemléletű játék, amire a szakmának szüksége volna (nem mellesleg a cucc konkrétan évekkel előzte meg a hasonló stílusú Angry Birds-öt...) és mely jellemző módon mégis elvérzett figyelem hiányában.

Aztán ott van Ellen Page és a róla mintázott Ellie nevű karakter a Last of… hopp, elnézést kicsit összekevertem a dolgokat, szóval Jodie a Beyond című játékból, mely alkotással a Quantic Dream valószínűleg még sikeresebben fogja egymásba olvasztani a két médiumot, mint tette azt a zseniális Heavy Rain-el. Miss Page esetünkben ugyanis nem csak beslattyogott a stúdióba, hogy akár egy animációs film esetében felvegyék külön a hangsávját, hanem speckó érzékelőkkel gyakorlatilag egy élő karácsonyfát csináltak a lányból, majd ugyanúgy el kellett játszania a 2000 oldalas!!! forgatókönyv minden jelenetét, pont mintha egy filmben szerepelne és akkor kérdem én: mennyiben különbözik ez attól, mint amikor green screen előtt forgatják le a nagy mainstream mozik látványjeleneteit? A választ megkönnyíti az a tény, hogy eddig példátlan módon a Beyondot meghívták a Tribeca nevű amerikai filmfesztiválra, mely már csak a jellegéből kifolyólag kizárólag mozgóképpel foglalkozott... eddig.
A jövő tehát a mainstream videojátékok vásári aspektusa ellenére is fényes, a következő generációban rejlő nyers erő pedig soha nem látott módon képes lehet arra, hogy még szorosabb kapcsolatot alakítson ki a film és a videojáték között, sőt talán ha szerencsénk lesz, még Guillermo Del Toro (Hellboy) kifejezetten ígéretesnek tűnő Insane projektjét is láthatjuk majd mozgásban... valamikor 2016 és 2030 között.

eszgé







Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén

Testen Kívüli Élmény Lövölde







Napjainkban az egyik legnépszerűbb videojátékos stílus a First Person Shooter, azaz a saját szemszöges lövölde. A zsáner legkedveltebb képviselői a Call of Duty (Activision) és Battlefield (Electronic Arts) szériák, ezek kaszálják minden aktuális megjelenéskor a legnagyobbat a piacon, de ez az előre borítékolható tény a legminimálisabb mértékben sem tántorítja el a kisebb kiadókat attól, hogy ők is ontsák magukból a különféle korokban és valós / kitalált háborúkban játszódó shootereket.
FPS-sel ugyanis nagyon nehéz bukni a piacon, még akkor is, ha a produktum messze nem olyan minőségű, mint a felsorolt két király. Egy dolgot kell ügyesen kitalálni: úgy időzíteni a megjelenést, hogy az „ínséges" időkre essen, amikor az FPS-rajongók hajlamosak megnyitni pénztárcáikat a kevésbé neves, de intenzív és érdekes puffogtatást kínáló szoftverek előtt is.
A háborús lövöldék már három, közel négy évtizeddel ezelőtt is sikertémának számítottak, legfőképpen a játéktermekben.
A kabinetek – akkori léptékkel mérve – hatalmas képernyői és azok élénk színei, a ropogó fegyverek és a pattogó, katonás zene, a könnyen elsajátítható irányítás és a csábító, ismétlésre inspiráló kihívás, de leginkább a populáris téma vonzotta a playerek zsebéből az érméket, arra ösztönözve a gyártókat, hogy egyre újabb és újabb katonás-lövöldözős masinákat gyártsanak.
A különbség mindössze annyi volt a mostani felálláshoz képest, hogy a technikai korlátok miatt nem saját szemszögű, hanem ún. izometrikus, felülnézetes formában valósították meg a kiadók változatos elképzeléseiket. A villódzó képernyőkre meredő, izzadt tenyerekkel joysticket markoló, gombpüfölő játékosok úgy élhették meg személyes háborúikat, mintha testüket kívülről látva szálltak volna hadba.

A „run and gun" stílus ezzel kitörölhetetlenül írta be magát az arcade történelembe. 1988-ban, amikor Amerikában járva egy fél éjszakát eltöltöttem egy Las Vegas-i játékteremben, minden második automata ezt a stílust képviselte. Ez azért elég felemelő érzés volt akkor, ott számomra, a téma ifjú rajongójaként.

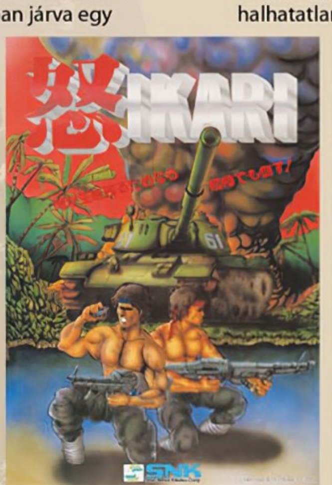
Ha retro játéktermi lövöldékről beszélek, szinte kötelező mutatvány a sort a Capcom 1985-ös ***Commando***-jával nyitni, hisz ez a game a shooter-éra talán leghíresebb példánya. A játék a legkiválóbbnak számító arcade verzión túl rengeteg számítógépes és videojátékos átiratot megélt, így ismertsége az egekbe szökött az évtizedek alatt, de nyugodtan mondhatom, hogy az eredeti változat báját sosem sikerült reprodukálni.
A Commando hozta be a köztudatba a nyolcvanas évek közepén az alulról felfelé haladó klasszikus, vertikális szisztémát, és ennek a játéknak köszönhetjük a lövés / gránátozás megoldását is. Követője és klónja később felsorolhatatlan mennyiségben készült, mégis elmondható, hogy a Commando sikerének fénye soha nem tompult.
Látványos, „pálmafás" grafikája, relatíve nagyméretű, „duci" figurái, a jópofa megmentendő hadifoglyok, a pályaszakaszokat elzáró boss-összecsapások, de legfőképpen az igen sok ügyeskedést-taktikázást megkívánó, mégis egyszerű játékmenet tette ezt a címet halhatatlanná.

A Commando sikerét meglovagolva 1986-ban az SNK is előállt saját run & gun arcade játékával, melynek fergeteges sikerét több friss összetevővel is megtámogatta.
Ez volt az ***Ikari Warriors***. Az Ikarit kínáló lapja „minden idők legjobb 2-playeres" lövöldéjeként hirdette, melynek őszintén szólva volt is alapja. A game igény esetén két kommandós számára is biztosított fergeteges szórakozást, csábereje pedig főhősei külleméban rejlett: két Rambo-klón (az első Rambo film 1985-ben debütált) zuhant le ugyanis repülőgépével a buja dzsungelben, hogy aztán kivágják magukat. A játéktermi gép „rotary" joystickjei is nagyon érdekesek voltak, hisz ezek már az akkoriban forradalminak számító, tőben forgatható, 360-fokban lövöldözést biztosító technikai vívmányt használták.
Erről a játékról egy korábbi Retro Rovatban már írtam, így a szót nem is szaporítanám tovább – talán még annyit tennék hozzá új olvasóimnak, hogy a játékban butuska külsejű tankokba is be lehetett pattanni és így, extra tűzerővel aprítani a gonoszokat.

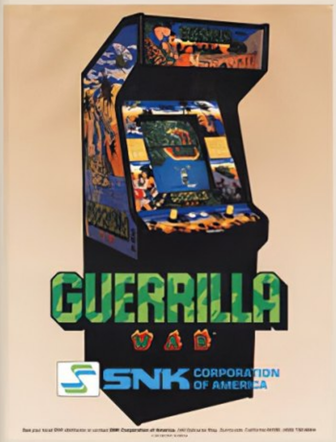
Pár évvel később, 1987-ben tűnt fel a horizonton az a kabinet, mely talán „személyes hősömként" is aposztrofálható: a szintén SNK-jegyezte ***Guerrilla War***. A game mind kiállásában, mind tekerhető joystickjeiben, mind játékmentében erősen hajaz az Ikarira, annyi különbséggel, hogy SOKKAL gazdagabb és látványosabb grafikát prezentál. Kicsit olyan, mint egy méreteiben „meghúzott" Ikari Warriors, melyben már az ellenfélként felvonuló katonák arcberendezése is kivehető, sőt, kifejezetten mókás. Ezt az eredeti lapot egyébként meg is vásároltam magamnak a '90-es években, máig gyűjteményem éke, sajnálatos módon azonban az egy szem forgatható joy elkeveredett valahol az évek során, így a játékban csak előre tudok lőni…

1989-ben érkezett meg a játéktermekbe a kevésbé ismert ***Cal. 50***, azaz a Caliber Fifty. Ez szerintem összességében az egyik legkomolyabban kidolgozott, legváltozatosabb felülnézetes lövölde, kiadója a Romstar / Seta



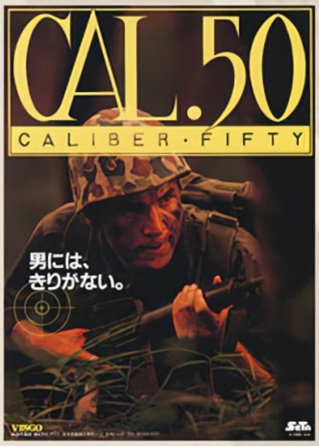


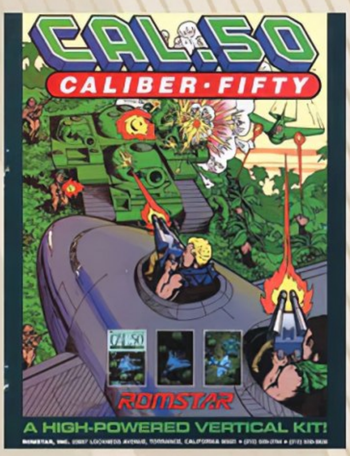





























duó. Ezzel a ritka kabinettel sajnos csak kiadása után több (sőt, sok) évvel, egy londoni játékterem legeldugottabb sarkában tudtam találkozni, ráadásul egy eléggé leharcolt példánnyal, így teljes pompájában soha nem csodálhattam meg a masinát.
Annyi mindenesetre elmondható róla, hogy baromi változatos a pályatervezése, mind az alap 8 irány mindegyikébe „kanyarodnak" a helyszínek, és már-már egy komplett kommandós kalandhoz hasonlítható a végigjátszása a temérdek szép helyszínnek köszönhetően.

A bőszen lövöldöző kommandósok természetesen nem csak a jelenben és múltban, de a jövőben is kiváló harci eszköznek bizonyultak, így mindenképpen szólnék a Data East 1988-as ***Heavy Barrel*** című (részben) sci-fi shooteréről, mely első amerikai látogatásom során a legújabb, legfényesebb, központi helyre kipakolt arcade gépe volt. A játék igazából nem sok újat tett az Commando-Ikari-Guerrilla trió által felállított tradicionális szisztémához, ugyanúgy tekerhető karja volt, mint az utóbbi kettőnek, de friss témája mégis azonnal harcra csábított.
A HB-ben a pályák kialakítása hordoz némi izgalmat: felülnézetes világa ellenére lépcsők és liftek is vannak benne, futurisztikus hangulatához igazítva pedig beépítettek pár túlméretezett fegyvert is, melyekkel a harc teljesen új színezetet kapott.

Erre az arcade lapra egyébiránt régóta fenem a fogam, mostanság pont láttam is egy példányt az eBay-en vállalható áron…

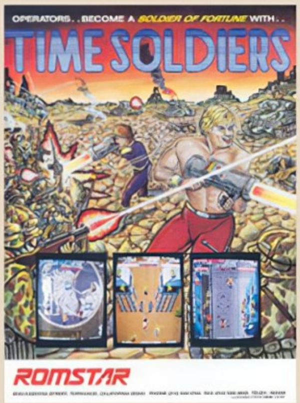
A felülnézetes lövölde sok-sok évig kvázi nem tudta elég kabinettel képviselni magát a játéktermekben. A legnagyobb, például e cikkben is felsorolt címek szinte mindegyike kapott folytatást, akár többet is.
Az SNK 1989-ben kiadta az ***Ikari III: The Rescue***-t hatalmas, bunyózó sprite-jaival, melyre 1990-ben a Capcom kontrázott a ***MERCS***-szel, mely a Commando „folytatása".

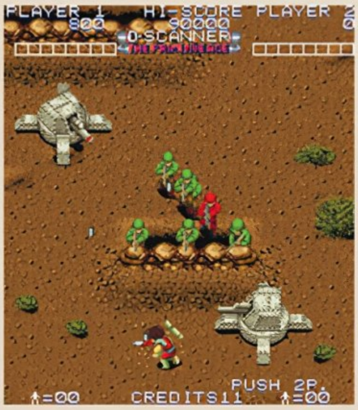
A Romstar 1987-ben, még a Caliber előtt próbálkozott a ***Time Soldiers***-szel, mely szerintem a „meg nem értett" shooterek egyik mintapéldánya, köszönhetően annak, hogy a különböző pályák különféle történelmi korokba pakolták a kommandósokat. (Próbáltam élőben, nagyon egyedi hangulata van.)

Az otthoni konzolok térhódításával aztán (például NES), hiába a gyengébb technikai színvonal, a felülnézetes kommandós shooterek szépen lassan kimentek a divatból. A leghíresebb címek persze megkapták saját konzolos átirataikat, de az otthoni videojátékozásban egyre kedveltebbek lettek az oldalnézetes, platformalapú lövöldék és akciójátékok. Az aranykor 1985-től nagyjából 1990-ig tartott…

…a háború azonban napjainkra sem ért véget. Csak szemszöget váltott.

Martin







Sony Entertainment Network

gynorbi

rain™

Sötét éjszaka. A tomboló szél hangja áthallatszik az angol házak vékony falán. Az eső hangosan kopogtat az ablakon. Valahol egy kisfiú riad fel álmából. Az ablakon kinézve egy kislány sziluettjét látja. Gyorsan kikel az ágyból, odaszalad és kinyitja az ablakot. Ki ez a lány? Miért van itt? És miért fakó, mint egy szellem? A kisfiúnak nem marad sok ideje ezen gondolkozni, mert egy, a kislányéhoz hasonló fakó sziluett lép a képbe – egy lényé, amilyet még sosem látott. A kislány rohanni kezd üldözője elől. A kisfiú nem is gondolkozik, azonnal kimászik az ablakon és a kislány segítségére siet. Út közben átlép egy ajtón – már ő is csak egy szellem...

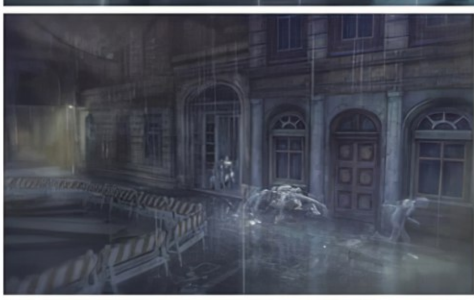


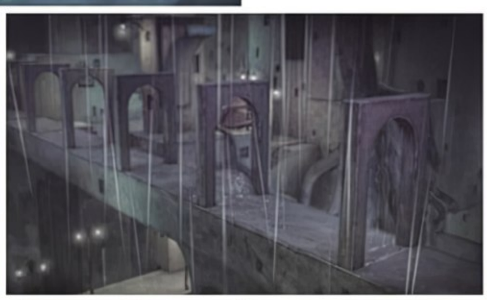
A ***Rain*** a tökéletes példája annak, hogy hogyan készítsünk kis költségvetésből embert elbűvölő programot. A névtelen kisfiú 8 fejezeten átívelő története minden játékos szívét megfogja és nem ereszti. Eleinte nem más a célja, mint a névtelen kislányt megtalálni, és megmutatni neki, hogy igen, mi is bekerültünk ebbe a szellemvilágba. Persze a dolgunk nem ilyen egyszerű: alakunk csak az esőben látszik, beszélni viszont egyáltalán nem tudunk – ebből következik, hogy a programban egyáltalán nincsen szinkron. Ahogy haladunk előre a pályákon, úgy tűnnek fel a történetet elmesélő sorok, így fenntartva a figyelmet. Bár konkrétan sosem ad választ a program, hogy mikor és hol vagyunk, de tippre meg lehet állapítani, hogy Angliában játszódik a történet, körülbelül a huszadik század eleje-közepe felé. A narratíva két részre oszlik: az első részben még a kislány után futunk, később azonban az Ismeretlen (Unknown) nevű lény elől kell rohannunk az életünkért.
A játékidő nálam egy jó négy és fél órára jött ki, de ebben nincsen benne a történet végeztével feloldódó Memories menüpont, amivel a fejezetekben szétszórtan megtalálható háttérsztorit leshetjük meg.
Természetesen a programban vannak ellenségeink is. A szintén csak esőben látható kreatúrák egy ütésből megölnek, ezzel előhozva a cseppet sem vidám „The children were swallowed by the darkness" feliratot. Mivel a főhős csak egy átlagos kis srác, így harcolni nem lesz lehetőségünk, viszont többféle módon is elkerülhetjük a sötétséget: mivel csak az esőben vagyunk láthatóak, gyakran kell keresnünk lefedett helyeket, ahova nem esik be az eső. Nem kell azonban pánikba esni, lábnyomok jelzik azt, hogy éppen hol tartózkodunk. Lehetőségünk van még a szörnyek figyelmét elterelni azzal, hogy pocsolyákba ugrunk. A hangra biztos odamennek, mi pedig haladhatunk szépen az utunkon tovább. Nem egyszer fogjuk azonban szívni a fogunkat a sár miatt: ha belelépünk, akkor azonnal láthatóvá válunk – teljesen mindegy, hogy esőben állunk, vagy a tető alatt – és nem fognak kegyelmezni nekünk a sötétség teremtényei. Természetesen tisztává varázsolhatjuk magunkat, ha belemászunk egy vízzel teli konténerbe. Az irányítás teljesen egyszerű, mindössze három gombot és egy analógot kell használnunk a játék egésze alatt.



Audiovizualitás terén kicsit felemásan teljesíti a program. Már említettem, hogy nincsen szinkron a játékban, így arról ítéletet sem lehet mondani, viszont a hanghatásokról és a zenéről nagyon is sokat. Az eső zúgása, lépteink hangja mind-mind odaillő, egyszer sem adott be más hangot a program. A zene pedig... Egyszerűen csodálatos! Eleinte csak lágy zongora szólamokkal, később azonban több hangszerrel kiegészülve mar bele a szívünkbe a játék, és húz közelebb magához.
Több oldalt is meg lehetne tölteni azzal, hogy mennyire fantasztikus a játék zenéje, de annyi helyem nincs, így engedjétek meg, hogy egy szóval elintézzem: gyönyörű.
Vizualitás terén sincsenek olyan nagy gondok a programmal, viszont azért itt már akadtak hibák bőven. Látni fogunk nem egy alacsony felbontású textúrát, az animációkban néhol gyermeteg hibák vannak, a végigjátszás során nem egyszer láttam a textúrába beragadt ellenségeket, valamint a kamera is néhol butuskán van elhelyezve, amivel egyenes út vezet a retry-hoz. Az ellenséges lények sem állnak a helyzet magaslatán, egy-kettő meglehetősen csúnyán fest.
Azonban ezek mind nem fognak látszani, hiszen annyira magához bilincsel a program, hogy a hibákat elnézed neki, és akit a legtöbbet látsz (igen, a kisfiú) egész pofásra sikerült.

Mit mondjak végül a Rainről? Ha minőségi szórakozásra vágysz, akkor megjelenéskor szerezd be, mert teljesen megéri. A kisfiú harca a sötétséggel erősen ajánlott minden játékos számára.











XBOX LIVE arcade | Sony Entertainment Network

gynorbi

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
OUT OF THE SHADOWS

Fogjunk egy tíz-tizenöt évvel ezelőtt híres sorozatot, rakjuk hozzá egy sikeres adaptáció harcrendszerét, végül szánjunk a fejlesztési időre körülbelül három hetet. Hölgyeim és Uraim, íme a ***Teenage Mutant Ninja Turtles: Out of the Shadows***.



Általában a rövid bevezető után az író az adott program történetéről kezd el mesélni, ezért is vagyok most nehéz helyzetben – a TMNT:OotS-nek ugyanis NINCS története. Pontosítok: van valami butaság, de a sztori kifejezetten érdektelen, amit megpróbálnak letuszkolni az ember torkán, amelyet ő csak fulladozva kiköp.
Az első – tutorial – pályán a Teknőcök egyik barátját, April-t kell irányítanunk, ahogy egy éppen összedőlő raktárépületből próbál kikerülni. A körülbelül 5 perces felvezető pályának a végén April hívja Donatello-t, de valaki hirtelen kiugrik az egyik konténer mögül, elragadva a kolleginát. Innen kerülünk a különböző fejezetek között használható Turtle HQ-ra, azaz a Tini Nindzsa Teknősök főhadiszállására. Sokat nem fogunk itt elidőzni, mivel a programban összesen négy (jól olvastad, NÉGY) fejezet kapott helyet, egyenként körülbelül egy-másfél órás játékidővel. Aztán elindítjuk a játékot és... hoppá! April ott van a négyfős tekicsapattal!
Hát ez meg hogy lehet? Elmondom: a játék tutorial pályája időben elhelyezve körülbelül a sztori felénél van. Ez nem is lenne probléma, ha megjelenne valami felirat ‚hogy „Ez korábban történt, te idióta!". A főhadiszálláson több opció közül is választhatunk: van Workshop, ahol tudjuk fejleszteni a fegyvereinket, van Statisztikák menüpont, ahol el tudjuk osztani a képességpontjainkat (amikre egyébként nincs szükség, mert egyszerű a játék), tudjuk gyakorolni a különböző kombókat, koncepciós rajzokat nézegethetünk, valamint – ez kifejezetten tetszetős – játszhatunk egy Arcade gépen TMNT-t old-school beat ‚em up stílusban.
Azonban még ez sem tökéletes, hiszen a kamera idióta pózokat képes felvenni, karakterünk hajlamos beakadni a textúrákba, és még sorolhatnám. Azonban most térjünk vissza a fősztori trehány mivoltára. A küldetések közben láthatunk természetesen átvezető videókat, de persze csak nevetséges formában. Elindul a videó, és amint a négyfős társaság valamelyike beszélni kezd, hirtelen egy képregényt láthatunk. Nem állíthatom biztosra, de majdnem száz százalék, hogy a fejlesztők puszta lustaságból nem animálták meg az átvezetőket – inkább rábízták valakire, hogy rajzolja meg, mi történik.

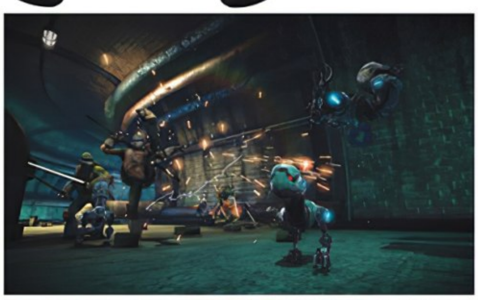


Bár lehet, hogy így jobban is járunk: az átvezetők minősége – mármint a játék motorjával történőké – a PS1-es eráét súrolja. Egyszerűen röhejes volt ezt látni 2013-ban.
Bár azt mondhatnám, hogy legalább a játékmenet alulról súrolja az elviselhető szintet... de sajnos nem. Lehet, hogy hack‚n' slash műfajú az OotS, de könyörgöm, az efféle játékot is fel lehet dobni úgy, hogy ne legyen repetitív a harc. Itt másból sem fog állni a csata, mint abból, ahogy püföljük az X vagy Y gombot. Persze van spéci támadásunk, de az idióta gombkiosztásnak köszönhetően azt se fogjuk sokszor használni. Kapunk lehetőséget lopakodásra is, de sok értelme nincs, mert annyira idióta az AI, hogy ha rásprintelünk az enemy-re, akkor is le tudjuk szedni csendesen. A textúrába beakadás nem csak a minijátékban áll fent. Előfordul, hogy ellenfeleink akadnak be, ami idegörlő lehet bossfight közben. A második fejezet végén le kell csapni egy robotkutya három fejét, és volt rá példa, hogy bebugolt a falba, ezáltal pedig nem tudtam továbbhaladni. A folyamatosan érkező ellenségek aztán lecsaptak, indulhattam az elejéről – menteni ugyanis nem tudunk a programban. Checkpointok vannak, amik nem éppen gyakran vannak elszórva, így sokszor használhatjuk ki anyanyelvünk káromkodásban széles repertoárját. Az élvezetet csökkenti a harcok közben oda nem illő böfögések a társaink részéről.

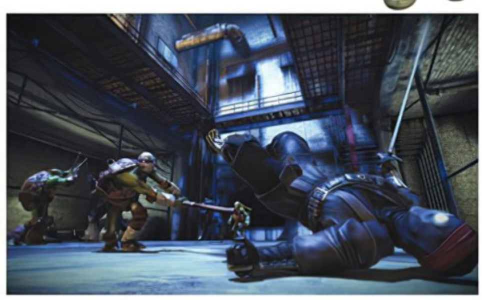


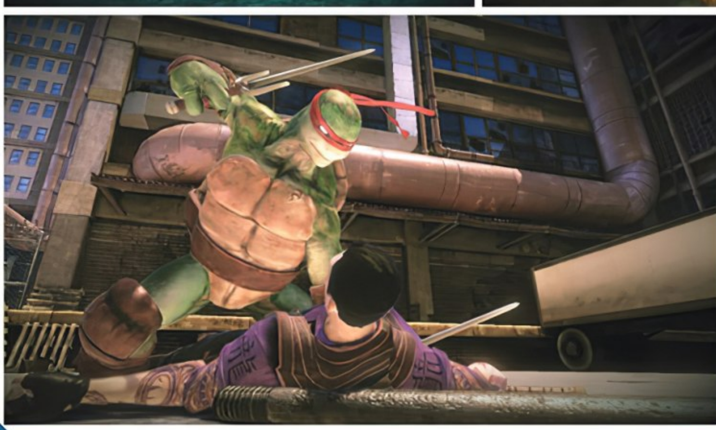
Nem, nem képletesen értem a böfögést: konkrétan odaböfögnek harc közben, ami talán még vicces is, ha tíz éves, vagy nagyon részeg vagy. Játék közben lehetőségünk van váltani Donatello, Raphael, Michelangelo és Leonardo között, de ez nem ad hozzá semmit a játékélményhez. Nem egyszer késnek az átvezetők, a továbbhaladáshoz szükséges hackelésnél olyan puzzle-t dob a program, amit nem lehet megoldani, és így tovább a végtelenségig. A teknősök jól néznek ki, de minden más ugyanarra a sablonra épül és csúnya, a hangok nagyon gyengék, a zene monoton – nem is érdemes több szót pazarolni rájuk.

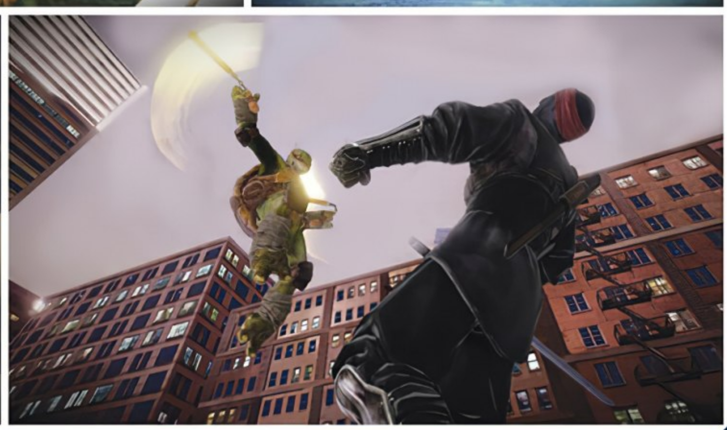
Ha van egy ismerősöd, akivel tudsz játszani, mazochista, vagy TMNT rajongó vagy, akkor tehetsz egy próbát vele, ellenkező esetben viszont fuss, menekülj, számodra még nem késő.





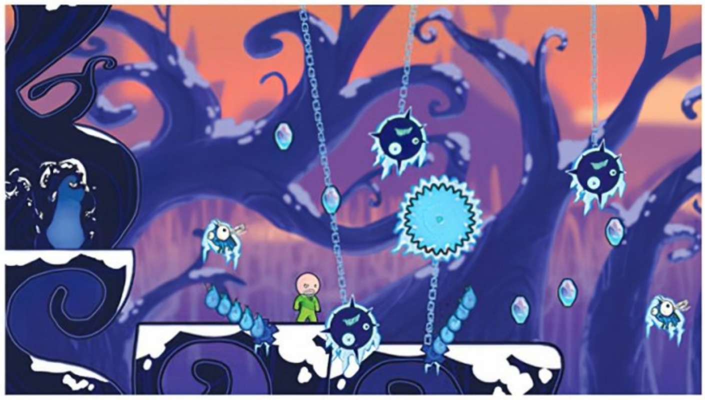


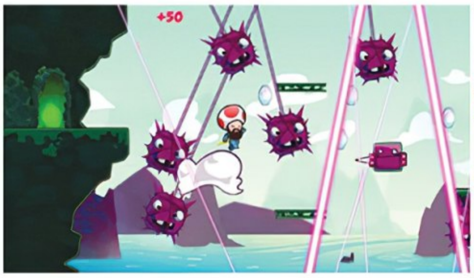




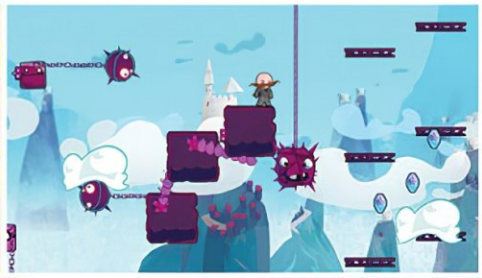
Cloudberry Kingdom

A z indie címek térhódításának köszönhetően manapság a platformerek ismét aranykorukat élik. Százszámra készülnek, a különbnél különb megoldású játékok, mégis kevés az, amelyik igazi unikumnak mondható. A ***Cloudberry Kingdom*** mindent bevet annak érdekében, hogy maradandó lehessen, de a tonnányi tartalom ellenére sem sikerül kenterbe vernie a zsáner többi tagját. Kétségünk ne legyen – itt egy igazi hardcore programmal van dolgunk. A sztori mód nyolc fejezeten vezet minket keresztül, fejenként szolid negyven pályával. A történet marha egyszerű: a gonosz King Robbery elrabolja a hercegnőt, akinek kiszabadítása a célunk. Pontosabban Bob-é. A Cyanide and Happiness képregények karaktereire emlékeztető főhősünk teljesen testre szabható – bár ez sokat nem dob a játékélményen, alapvetően semmi sem változik. Illetve mégis: Bobnak tizenhárom formája van, mindegyik más-más képességgel. Kicsi Bob nagyot tud ugrani, a hatalmas kerékhez kötözött Bob csak gurulni tud és így tovább. Bár a sztori módban mi magunk nem választhatjuk ki, hogy melyikkel szeretnénk nyomulni, a pályák úgy jönnek egymás után, hogy elég időnk legyen elsajátítani mindegyik kezelését. Mert erre hatalmas szükség lesz – mindegyik pályának megvan a maga ritmusa, amit ha nem találunk el, akkor meglehetősen frusztrálóvá válik a játék. A készítők természetesen nem feledkeztek meg a kihívást kereső játékosokról sem: van egy Arcade mód, kifejezetten a gyűjtögetős kedvűek számára, valamint egy Free Play mód, amelyben mi magunk szabhatjuk meg a pályák mivoltát; ebből leszűrhető, hogy eszméletlen mennyiségű tartalom van a programban. Az életben azonban nem minden szép és jó, és ez így van a Cloudberry Kingdommal is. A grafika illik a programhoz, semmi extrát nem nyújt, bár néhol úgy néz ki a CK, mintha egy egyszerű netes flash-játék lenne. A zenék tökéletesek lennének, ha nem csak random dobná be őket a program, ezáltal néhol teljesen kibillentve a játékost a ritmusból. Sajnos meg kell jegyezni azt is, hogy a hatalmas méretű tartalom ellenére sem köt le a játék egy-két óránál tovább. Mindent egybevetve egy jónak mondható platformert kapunk - ami bár a mostani árát talán nem éri meg – egy próbát megérhet a zsáner kedvelõinek, illetve a kihívást szerető játékosoknak.

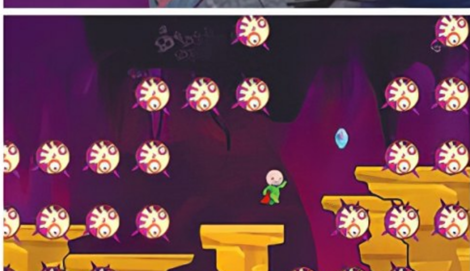
















Icona Pop – This Is... Icona Pop (Atlantic)

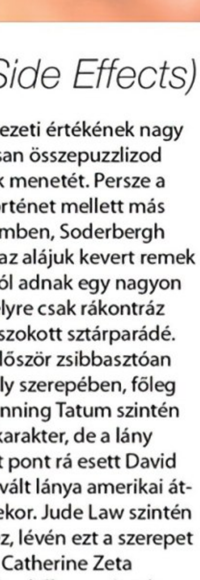
Ha valaki volt az idei Sziget fesztiválon és nem táborozott le mondjuk az Ír kocsmánál, ahol a színpad jellegéből fakadóan meglehetősen kevés modern popzenét lehet hallani, akkor valószínűleg több ízben is találkozott az Icona Pop és Charlie XCX közös, I Love It című felvételével, hiszen az említett dal szinte kikerülhetetlen volt és nem csak a fesztiválokon, hanem úgy általánosságban is arcpirítóan könnyű volt belefutni zenetévék / rádiók műsorán. A felépítésében a kilencvenes évek Shampoo nevű kérészéletű balhés csajduójára hajazó két svéd lány sikere első blikkre hirtelennek tűnhet, pedig már 2009 óta teszik party centrikus electro-pop dalaikkal vidámabbá a világot, sőt az I Love It igazából már 2012 közepén megjelent a kritikusok és a közönség egyöntetű rajongása közepette. Előbbit jelzi a felvétel természetellenesen gyakori feltűnése a tavaly év végi szakmai listákon, utóbbit pedig a csak az USA-ban eladott dupla platina státusz, mely 2 millió darab eladott hanghordozó után jár, a páros első nemzetközi terjesztésre kerülő lemezét, a This Is... Icona Pop-ot így érthető módon óriási figyelem kíséri.
Ezt tükrözi a tracklista felépítése is, melyen érthető módon legelöl szerepel az I Love It, melyet a jelenlegi promóciós köröket futó All Night követ. Elődjéhez hasonlóan a cucc teljességgel elle-nállhatatlan, melyben nagy szerepet játszik ahogy Caroline és Aino cserfesen biztosít mindenkit arról, hogy egész éjjel tudnak bulizni és közben „nyerssé teszik a pop-ot". Ezt persze rögtön aláássa a tény, hogy mindehhez a világ legGuettakompatibilisebb zenei alapját használják, de olyan mértékű dinamika és báj van belepréselve ebbe a három percbe, hogy még ezt is simán megbocsátjuk nekik.
A We Got The World még súlyosabb ilyen szempontból, ebben a dalban ugyanis aztán tényleg benne van, amit nem szeretek a popzenében: hatásvadász felépítés, olcsó elektronikus effektek és olyan szinten egyszerű dalszöveg, hogy szinte már belepirultam (részlet: Omolj a karjaimba / Megrészegítelek a szerelemmel / Fényesen fogunk égni / Csak mi a világ ellen ma éjjel...).
Ezek fényében különösen érthetetlen miért tetszik mégis a dal, sőt miért lett ez a kedvencem az albumról, ami ebben az esetben 10-15 alkalommal történő egymás utáni meghallgatásban csúcsosodott ki. A titok abban rejlik (a vérprofi felépítés mellett offkorz), hogy abban a korban, amikor a könnyűzenét mindenáron művészivé akarják tenni annak legnagyobb ikonjai (lásd: Lady Gaga Artpop promója és klipje) ez a két csaj egy üres pezsgősüveggel betámolygott a popszíntérre azzal, hogy ők tulajdonképpen csak egy k*rva nagyot akarnak bulizni... és így is tettek. Az Icona Pop természetessége és dalaik egyszerűsége gyógyírt nyújt a túlkomplikált koncepciókkal teli zenei világban, a This Is... pedig ennek szellemében egy pillanatig sem próbál művészkedni, hanem inkább sorba pakolja az olyan party himnuszokat, mint például a Girls Aloud legszebb pillanatait idéző Ready for the Weekend, a rádiókból ismerős Girlfriend, a pimasz tüptürüzésre épülő On a Roll vagy az album nagy „kezeket a magasba" himnusza a Light Me Up. Lehet, hogy vannak ennél sokkal okosabb / jobban kidolgozott albumok, de az biztos, hogy egy agyeldobós szombat estére ezerszer inkább ezt a két lányt vinnéd magaddal Chris Martin helyett... és azt hiszem ezzel mindent el is mondtam a lemezről.



Icona Pop – This Is... Icona Pop
(Atlantic)

Mellékhatások (Side Effects)

Hasmenés, hányinger, fejfájás, étvágytalanság, levertség, hajhullás… Hányszor olvastad már ezeket a szavakat egy-egy gyógyszer tájékoztatójában a mellékhatások között? És mennyire vetted komolyan, hogy pont te leszel a statisztika szerint kb. ezerből egy eset, akinél mondjuk végzetes kiütést okoz egy ártatlan antibiotikum? Ahogy haladunk előre az időben, az orvostudomány úgy fejleszt ki egyre hatásosabb és agresszívebb szereket a betegségek kezelésére, melyek a fokozott hatékonyságért cserébe minden eddiginél változatosabb módon keseríthetik meg a gyógyulni vágyók életét, akik végül extrémebb esetekben már egy mellékhatás ellensúlyozására kezdenek el szedni újabb gyógyszereket…
Ezt az érdekes témát választotta Steven Soderbergh ahhoz, hogy végleg(?) elbúcsúzzon a nézőktől, hiszen jelen állás szerint a Mellékhatások a stílusok között csapongó csodagyerek utolsó mozifilmje… ami mellesleg karrierjének egyik csúcspontja is egyben.
A visszafogottan startoló történetben egy családi drámának lehetünk szemtanúi, melyben a depresszióra hajlamos Emily (Rooney Mara) szabályosan beleroppan abba a tudatba, hogy újra együtt kell élnie a börtönből frissen szabadult férjével, ezért egy sikertelen öngyilkossági kísérlet után meglátogatja Dr. Jonathan Banks-et (Jude Law), a menő pszichiátert, aki a kezelések mellett megpróbálja különféle antidepresszánsokkal is segíteni páciensének gyógyulását. Sajnos egyik bogyó sem használ, Emily pedig lassan egyre instabilabb lesz, amikor egyik barátnője tanácsára felíratja magának az Ablixa nevű új szert, mely visszaadja az életkedvét és szexuális étvágyát egyaránt, azzal az icipici hibával, hogy éjjelente alvajáróvá válik a szer egyik mellékhatásától.
Jonathan persze próbálja rávenni arra, hogy térjen át egy másik gyógyszerre, de a lány erre nem hajlandó, és amikor egyik nap éppen alvajárva főzi a vacsorát miközben a férj hazaér, kissé eldurvulnak a dolgok… és már jöhetne is a szokásos menet a nagy prédikációkkal és zokogásokkal, ha nem Soderbergh-ről lenne szó, aki köztudomásúlag imád játszani a különféle zsánerek elemeivel.
Ennek szellemében a Mellékhatások itt hirtelen nézőpontot vált, mellyel párhuzamosan az események kezdenek átcso-rogni a thrillerek territóriumába, ahogy az egyik szereplő beleássa magát az új gyógyszer és az eset hátterének alaposabb vizsgálatába. Nem sokszor fordult még elő idén, hogy egy filmnek sikerült úgy istenigazából meglepnie, de ebben az esetben a fél távon bekövetkező drasztikus váltás teljesen felkészületlenül ért és ahogy kezdett felgyorsulni a történet, úgy hajoltam észrevétlenül egyre előrébb a kényelmes fotelben, hátha a képernyőhöz közelebb kerülve gyorsabban eljutnak hozzám az eset felgöngyölítéséhez feltétlenül szükséges infók. Kissé bajban vagyok, mert ha most leírnám, hogy a játékidő második felének fordulatai milyen alkotásokra emlékeztetnek, azzal elárulnám milyen jellegű csavarokra lehet számítani a történettől, amit mindenképpen szeretnék elkerülni, hiszen a cucc élvezeti értékének nagy részét az adja, ahogy lassan összepuzzlizod a fejedben az események menetét. Persze a virtuóz módon megírt történet mellett más látványosság is akad a filmben, Soderbergh jellegzetes beállításai és az alájuk kevert remek ambient zene már alapból adnak egy nagyon kellemes hangulatot, melyre csak rákontráz a rendező filmjeitől megszokott sztárparádé. Rooney Mara mondjuk először zsibbasztóan semmilyennek tűnik Emily szerepében, főleg mivel a férjét alakító Channing Tatum szintén meglehetősen sekélyes karakter, de a lány idővel megvillantja miért pont rá esett David Fincher választása a Tetovált lánya amerikai átdolgozásának elkészítésekor. Jude Law szintén brillírozik, ami nem nehéz, lévén ezt a szerepet mintha rá szabták volna, Catherine Zeta Jones pedig érdekfeszítően billeg a végtelen kúlság és az önparódia határán. Soderbergh hattyúdala a mozitermekhez felkavar és elgondolkodtat, mégpedig olyan módon, hogy közhelyek puffogtatása helyett az emberi lélek működésébe enged lopott bepillantást.
Most pedig mindenki emlékezzen meg egy perces néma csenddel arról, hogy Hollywood hogyan vesztette el ebben a pillanatban az egyik legintelligensebb rendezőjét…

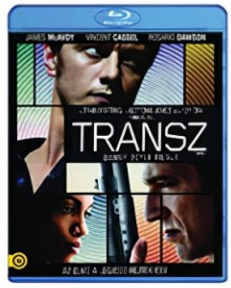


Mellékhatások
(Side Effects)
Műfaj: Amerikai thriller
Rendező: Steven Soderbergh
Szereplők: Rooney Mara, Jude Law, Catherine Zeta Jones, Channing Tatum
DVD forgalmazó: MediaPro

Transsz

(Trance)

Simonnak jó állása van egy aukciósháznál, valamint egy szép lakása, meg egy kisebb adag félretett pénze... ja, ez utóbbi igazából nincs, sőt szerencsejáték függősége miatt valójában egy nagyobb összeggel tartozik a maffiának. Az egyetlen kiutat egy különösen értékes festmény ellopásában való segédkezés jelentené, de az események sűrűjében Simon megmakacsolja magát, ezért a vacakolást nem kedvelő társa kevéssé elegáns módon brutálisan leüti. Utóbb kiderül, hogy ez egy nagyon rossz lépés volt, hiszen emberünk a fejére mért ütéstől ideiglenes amnéziát kapott, ami azért különösen kellemetlen, mert mint később kiderül a többiek tudta nélkül elrejtette a képet egy olyan helyre, mely lokációjával immár saját maga sincs tisztában.
Miután a kínzás nem vezet eredményre a bűnözők egy hipnoterapeutához fordulnak segítségért, aki megpróbál Simon elméjének útvesztőjében eligazodva rátalálni a milliókat érő alkotás rejtekhelyére. A dolog persze nem olyan egyszerű, mint amilyennek elsőre hallatszik, és ahogy egyre mélyebbre hatolnak az emlékek között Simon lába alól kicsúszik a talaj és lassan egyre nehezebben tud különbséget tenni a valóság és saját tudatának kivetülései között... Danny Boyle legújabb dobása, a Transz kétségtelenül sokat köszönhet az Eredet c. alkotásnak, de míg Chris Nolan filmjének remek alapötletét folyamatosan aláaknázta a Caprio / Cotillard duó végtelenül vontatott, szájbarágós és idővel kifejezetten idegesítővé váló szerelmi drámája, addig a Trainspotting rendezője már a kezdéssel sebességbe teszi a filmet, mely a megdöbbentő csavarokkal teli lezárásig meg sem áll.
A dinamizmus egyébként kifejezetten az alkotás előnyére válik, melyhez lenyűgöző látványvilág és remek operatőri munka tartozik, de az elme mélyebb rétegeiben megtapasztalt fantasztikus elemek ellenére az akció mégis valóságos alapokon... vagy inkább valóságosnak tűnő alapokon nyugszik: nincs alvást előidéző csodagép és kis kabalafigura, amivel minden kétséget kizáróan meg lehet állapítani, hogy valaki álmodik vagy sem, csupán egy orvos és a betege, akinek csavaros elméjébe még a saját tulajdonosa is előszeretettel kavarodik bele. Szintén tetszett, hogy a komoly téma ellenére a tónus az eseményekhez képest viszonylag könnyednek nevezhető, persze hullámokban előfordulhat némi explicit erőszak, de mondjuk a vérszomjas gengszterek sokszor vicces mellékszereplőnek tűnnek a mentális párbaj menetei közben.
James „minden második filmben szerepelek" McAvoy meggyőzően adja két tűz közé kerülő kétségbeesett kisembert és bár többször bebizonyosodik, hogy Simon sem sokkal különb, mint a körülötte nyüzsgő rosszarcú bűnözők, őszinte játékával mégis sikerül empátiát előcsiholni a nézőkből. Rosario Dawson, mint hipnoterapeuta szintén telitalálat, alakításában profin váltogatja a múltjában sötét titkot rejtő összetört nőt, a csábos femme fatale-t és a profi pszichológust, Vincent Cassel ellenben a banda primo főnökeként semmi olyat nem mutat, amit eddig ne láthattunk volna tőle, de mivel ezt a szerepet szinte rá öntötték, ezt botorság volna hibaként felróni. A Transz Boyle régebbi munkáihoz hasonlóan virtuóz módon találja meg a szórakoztatás és a mondanivaló közti vékony utat, így ha tetszett az Eredet... vagy tetszett volna, ha nem Leo terpeszkedik a címszerepben, már meg is van az új kedvenc filmed.



Transz *(Trance)*
Műfaj: Angol thriller
Rendező: Danny Boyle
Szereplők: James McAvoy, Rosario Dawson,Vincent Cassel
Blu-ray forgalmazó: 20th Century Fox

Bryan Lee O'Malley – Scott Pilgrim kivételes átlagélete

(Nyitott könyvműhely)

Előre is elnézést kérek, hogy olyan témát veszek elő, amiről egyszer már volt szó, hiszen a Scott Pilgrim filmről két éve már kiömlengtem magam és mai napig tartom, hogy a cucc a legjobb képregény adaptáció EVÖR (a nagyon szűk körben ismert Tétova tinédzserek mellett – guglizzatok rá, nem fogjátok megbánni)! Persze most Edgar Wright adaptációja helyett az eredeti, 6 kötetes sorozatot fogjuk górcső alá venni, mely dolog apropóját az adta, hogy a napokban egyik kedves barátommal végigpörgettük az Scott Pilgrim: The Video game című kiválóan sikerült árkád bunyoldát, mely eszembe juttatta milyen régen olvastam már a képregényt, így egy hétvégére ismét elmerültem a videojátékok, lélegzetelállító akciójelenetek, szerelmek, féltékeny ex-szeretők és kontrollálatlan flashbackek világába.
Aki eddig kimaradt volna ezen a médiumokon átívelő kulturális jelenségről, annak itt van pár szóban a lényeg: Scott egy átlagos...-nak egyáltalán nem nevezhető 23 éves kanadai srác munka, saját lakás és bárminemű egzisztencia nélkül. Van viszont egy saját zenekara Sex Bob-Omb (ami egy explicit Mario utalás ugye) néven és emberünk egy véletlen találkozás során végzetesen beleszeret a Ramona nevű Amerikából érkezett görkoris futár csajba, akit sikeresen le is vesz a lábáról olyan bomba dumákkal, mint hogy „Van egy zenekarunk és lesz egy koncertünk a Rockitben holnap. Iszonyú szarok vagyunk. Ugye eljössz?". A boldogan éltek részt azonban beárnyékolja a tény, hogy Ramona szívét 7 gonosz expasi védelmezi, így ha Scott álmai nőjével akar maradni, akkor fel kell készülnie egy több fordulós küzdelemsorozatra. Az exek között van mozisztár, a világ legmenőbb indie bandájának gitárosa, robotmérnök(ök), sőt még egy lány is (Ramona magyarázata: Nyugi, csak egy szakasz volt...).
A sztorinak tehát nem kell órákat vennie abszurd elemekből, az író / rajzoló Bryan Lee O'Malleynek viszont sikerült olyan ritka jól megalkotnia a karaktereket és cselekményt, hogy annak ellenére, hogy az első kötet végén denevérszárnyas goth lolitákkal!!! kell megküzdenie hősünknek, mégis leginkább a kellemes földhözragadtság jellemző a kötetre, mert hát ez elsősorban mégis csak egy olyan történet, mely a szerelem erejéről szól.
Persze ettől a karakterek még nem lesznek kevésbé debilek, csak úgy ömlik belőlük az egyéniség, mindenkinek megvannak a saját stiklijei, így Stills, Wallace, Knife, Kim és persze a Scott / Ramona páros olyan, mintha a barátaid lennénk... pontosabban azt kívánod bárcsak ilyen barátaid lennének a valóságban is.
A párbeszédek is egész egyszerűen frenetikusak, néha egy sitcomot idéz a bedobott poénok rátája, de soha nem lesz túl sok a jóból, mert O'Malley jó érzékkel rántja vissza a (viszonylag) komoly irányba a cselekményt, amikor vészesen kerülünk az önparódia határához. Persze ez így nem teljesen igaz, hiszen az önirónia és az olvasókra történő kikacsintgatás a cselekmény szerves részét képezik.
A negyedik rész első két lapja például a Sonic címképernyője előtti tisztelgés, az egyik exbarát, a kicsinálása után dob egy stat növelő gördeszkát, de megkapja a saját utalását az X-Men a Zelda és persze Mario is. Olyannyira csurig van töltve utalásokkal hat kötet, hogy akár jópofa játékot is nyújthat olvasás közben felfejteni az összes ismerős motívum eredeti származási helyét. Mivel a teljes sorozatot már viszonylag olcsón be lehet szerezni, ha tetszett a film vagy rajtad kívül álló okból eddig nem tudtad megnézni, akkor ne habozz lecsapni a könyvekre is, mert így láthatod majd csak át teljes egészében a kiterjedt SP univerzumot... de mit is töröm magam ajánlással, amikor egy valamit is magára adó videojáték rajongó polcán amúgy is totál KÖTELEZŐEN ott kell lennie ezeknek a könyveknek! Ha tehát eddig kimaradt volna, akkor tessék pótolni MOST!



Bryan Lee O'Malley – Scott Pilgrim kivételes átlagélete
(Nyitott könyvműhely)

eszgé

Először is köszönöm mindenkinek, aki legalább annyi időre letette a GTA V-öt, hogy időt szakítson magazinunk lapozgatására. Azoknak meg pláne köszönöm, akik még arra is vették a fáradtságot, hogy írjanak nekünk a Konzoltációba: miattatok most ÉN nem tudok GTA V-özni, helyette levelekre kell válaszolnom! Na de azért nem haragszom, ezúttal legalább tisztességesen érkeztek a levelek. Tekintve, hogy egyszer már válaszoltam minden levélre, csak aztán mentés nélkül maradt a fájl, és most kezdhetem elölről, azt mondom, csapjunk is bele!

rolmanus

Üdv mindenki!

Még soha nem írtam a konzoltációba, gondoltam itt az ideje, remélem be is raktok a következő számba... *(Balybácsi elintézi! e)* Mondjuk lehet hogy „korán" írok hiszen még csak tegnap vettem meg a magazint (a 32. számot) ami 4.-én jelent meg, és amúgy lazán két nap alatt már végig is olvastam mindent (na jó azért nem mindegyik cikket, de amiket nem olvastam végig azokat átfutottam gyorsan ;) *(Jó, hát így én is el tudnám olvasni 1 óra alatt az 5000 oldalas Háború és békét... e)* **(Csak 1600 oldal, néhány Trónok Harca könyv is majdnem van annyi. :) r)** és most néztem a konzoltáció végszavát. Kissé remegve írom eme sorokat, szóval bocsi ha valami „félreíródik", azt majd max kijavítjátok (pl. ha véletlenül azt írom hogy a CoD jobb mint a BF...). **(ha ilyenekről írnál, véletlenül az egész leveled kitörölném. :D r)** Na szóval kíváncsiak vagytok az őszi kívánságlistámra? Háát sok játékot most nem tudnék írni, de ami ott van a number 1 helyen az az Assassin's Creed 4 Black Flag.
Még mikor eleinte kijöttek róla az első előzetesek, akkor nem voltam elragadtatva tőle. Ez valószínűleg annak tudható be mert akkortájt fejeztem be az AC3-at, és hogy finoman fogalmazzak egy rakás csokis puding lett az egész. Mármint fejlődött valamennyit az elődeihez képest, de a főszereplő egy kedvetlen bunkó volt, a sztori rövid és zagyvaság volt, valamint a lezárás is irtó gagyira sikerült. A 2. részhez föl se ért, Ezio ezerszer tökösebb mint ez a Connor gyerek...
(Érdekes, hogy anno mindenki el volt halva az AC3-tól, mostanra pedig átváltozott az emberek emlékezetében... egy „rakás csokis pudinggá" e) Na de aztán kihevervén a csalódottságot, az egyre zúduló előzetesek alapján megállapítottam hogy ez a Black Flag azért ütős lesz, a fő karakter végre normális és bad ass lesz, és igaz a kalózokat nem csípem de itt mégis „stílusosan" néznek ki.
(Én kicsit tartok attól, mi lesz most az Assassin's Creed-el, ez a futószalagon gyártás már nem annyira tetszik nekem. r)
Első napos vétel, remélhetőleg a gyűjtői kiadással jövök haza november 1.-jén.
A másik nagy várományos a Gran Turismo 6. Legjobb autós játék (heh Forza fanok most biztos felkiáltottak) *(A Mario Kart fanokra nem gondolsz? Ejnye. e)* **(Mario Kart: The Real Mushroom Simulator. r)** szerintem, még régen a második résszel órákat játszottam megállás nélkül, aztán persze a többi részben is van jó pár 100 óra biztos, úgyhogy ez se fog rövid időt tölteni a gépben. GTA V, BF4 és Watch Dogs ami még talán ott van a listán, de szerintem ezekkel max várok amíg lejjebb megy az áruk, most úgyse tudnék mindenre költeni, amúgy is kéne egy Vita plusz a KZ Mercenary! :) *(Minap láttam egy olyan Vita csomagot, amiben egy 3G-s gép mellett 8 gigás memó kártya és Killzone letöltőkód volt, a GTA V / BF4 / Watch Dogs trió helyett nyomulj rá inkább arra sztem. e)* **(Szerintem ne hallgass eszgé barátomra, a fent említett három játékkal tovább elleszel, minta Vita jelenlegi teljes szoftverkínálatával. r)**

Az „Írjatok amiről akartok" szekcióba most én nagyon nem tudok mit írni, max csak egy kérdést tennék föl nektek amit szerintem már kaptatok elégszer. Esetleg arról nem gondolkoztatok hogy a régi 576 Konzol mintájára beraktok egy posztert az újságba?
Rendesen beillesztve középre hogy utána kitudjuk sérülésmentesen venni. Vagy ez túl sok pénz lenne? Na de ha nem akartok erre válaszolni mindegy, de jó lenne egy-két régi dolgot a magazinban látni újra (említhetném még a „Kód-X" nevezetű különlapot is ;) *(Poszter azért nincs, mert rolmi sztárgázsija elviszi az erre szánt pénzt. A Kód-X-et meg szerintem a YouTube-os végigjátszások korában nem használnák túl sokan. e)* **(A sztárgázsi alap, az jár nekem. Amúgy tudtommal azért nincs poszter, mert nem nagyon fér bele, így is sok játéknak kevesebb oldalt kell kiosztani, mint szeretnénk. r)** <u>(rolmi nem kapott pénzt, poszter lett. A szerk.)</u>
Ennyi lett volna a levél, lehet kicsit rövid de ez is beletelt vagy 2 órába mire megírtam és átnyálaztam. A magazin amúgy király, remélem még sokáig csináljátok! *(Ez volna a terv. Köszi. e)*

Üdvözlettel: Ákos

Sziasztok!

Hát klassz az új szám, de mégklasszabb lett volna, ha a Balaton parton tudtam volna olvasni :(
(Szerintem az lett volna igazán klassz, ha Ibizán tudtam volna olvasni a saját példányom... e) **(A Balatonon nem olvasni kell, hanem inni és szeretkezni! r)** Lellén, Szemesen, Földváron és Szárszón is hiába próbálkoztam az újságárusoknál, volt ahol azt is mondták, hogy sokan keresték már a lapot, de nincs. Pedig milyen patent lett volna, egy jó sör mellett a tűző napon olvasgatni!
Bezzeg az asszonynak volt mit, a pletykalapokkal mindig el van árasztva az újságárus :D *(Lehet nekünk is profilt kéne váltanunk és címlapsztorin hozhatnánk mondjuk ezt: Tényleg IGN-ről másolta összes cikkét a Konzol Magazin írója rolmanus?" Tuti aratnánk vele! :) e)* **(„Igazak a szóbeszédek! Eszgé és meleg szeretője Walter először nyilatkozik!" r)**
Az őszi kívánságlistámon az első, hogy idén most már jelenjetek meg normálisan. Méghozzá azért is mert, felkeltette az érdeklődésemet, hogy lesz valami ajándék játék az új előfizu mellé, és fontolgatom, hogy előfizessek. De fontolgattam már májusban is, most viszont utólag örülök, hogy nem tettem még meg... Kicsit ideges lettem volna ha előfizetek és egész nyáron nem hoz semmit a postás! Apropó mi lesz az ajándék játék az előfizu mellé? :) *(Dolgozunk azon, hogy minél frankóbb játékokat kerítsünk az előfizetések mellé. Ha kis szerencséd van valami kompetens egyén be is szúrja majd ide a pontos infókat. e)* <u>(Dolgozunk új konstrukciókon, amik kedvezményesebbek lesznek. Emiatt most nincs is ajánlatunk, hogy senki ne érezze úgy később, hogy egy mostanival rosszabbul járna. A szerk.)</u>
A második és harmadik kívánságom a napokban jelent meg X-re, a „Castle of Illusions", és a „Ducktales remastered". A negyedik kívánságom, hogy megjöjjön a fizu, hogy legyen pénz a második és harmadik kívánságomra :D *(Ha nincs lé mindkettőre, egyértelműen a Castle of Illusion-t ajánlanám, mert a Ducktales az első nosztalgiarohamot követően sajnos elég gyorsan kifullad. e)*
Konzol Magazinban gazdag őszt kívánok mindenkinek! **(Igyekszünk minél sűrűbben fárasztani titeket! :) r)**

Üdv: andris

35 éves vagyok....14 éves korom óta játszom, tehát van rálátásom pár dologra, és ezt nem nagyképűségből mondom. SNES-el kezdtem, Donkey kong volt a favorit, aztán jött a SEGA gépe, PS1, Dreamcast, PS2, xbox, háromhatvan ,péesháromm, és most ott tartok, h össze kéne gyűjtenem egy PS4-re is. A feleségem nem tud róla-természetesen-egyelőre nem is szólok neki, majd egyszer csak beállítok az új géppel - lesz ami lesz alapon... *(Tálald azzal a szöveggel, hogy médiacentert vettél, amivel mellesleg lehet játszani is. Hátha bejön :) e)* **(Vagy próbáld a „drágám, nézd mit találtam az utcán!" dumát. r)**

Szóval láttam már pár játékot, sőt én azok közé tartozom akik megpróbálják ki is játszani őket 100%-ig (most pl a Metropolis street racert tolom DC-n, mert megint rákattantam...) ez általában sikerül, persze nem mindig. Szóval a lényeg-lehet maradi vagyok-de nekem a JÁTÉK számít, nem pedig h a kövi generációban lehet-e majd skypeolni, meg facézni, megmondom őszintén baromira NEM érdekel. *(Ezt mondták sokan a mostani generáció elején az online multira is, aztán manapság már a markánsan single playerre kihegyezett címekbe is kötelezően beleerőszakolják, annyira a részévé vált a játékoknak. e)* **(Jó, mondjuk abból a szempontból igazat adok neki, hogy a PS3-at a mai napig nem használom böngészésre, és ez akkor sem lesz másképp, ha a PS4 böngészője ezerszer gyorsabb lesz. Van laptop, okostelefon, mi a fenének akarnék még egy eszközön böngészni és skype-olni. A facebookos megosztás mondjuk tetszetős funkció, így a legkényelmesebb megosztani játékélményünket másokkal. r)**
Ami fontos, jó gémek legyenek, tök mindegy melyik gépre-bár bevallom, és is „átpártolok" a PS-re, mert nem szimpatikus az Ms üzletpolitikája.

Sajna nekünk magyaroknak sosem jut minden, mint hasonszőrű humanoidoknak más fertályon, de hát sok minden nem úgy van itt mint „nyugaton" (tök gáz h még mindig itt tartunk...) *(Sajnos túl kicsi Magyarország ahhoz, hogy a nagy cégek komolyan vegyék. Szomorú, de ezt a békát le kell nyelnünk. e)*

ezt a konzol háborút pedig végképp nem értem h felnőtt emberek azon fórumozgatnak, h most neki milyen gépe van, és a másiknak meg miért a másik.... ami ezért jobb, vagy azért... agyam eldobom....

Nah mindegy sok sikert a laphoz-megjegyzem majdnem az összes számotok megvan (a régieket beleértve!!1998tól!!!!) **(Azok azért nem pont mi voltunk, de vannak itt is sokan onnan. r)**, vigyázzatok magatokra, írjatok sok jó cikket és irány a JÁTÉK!!!
a rákkenroll legyen veletek!! *(Veled pedig a dubstep! e)*

Üdv: Semike

Szevasztok Konzol-guruk! Egy őszinte vallomással kell kezdenem: PC-s vagyok! **(Viszlát. r)** Sajnos otthon csak 1 SNES-em van, meg 1 PSP-m,meg a kistesómnak egy 3DS, és egy GBA *(Szerencséd van, mert a tesód miatt most megúsztad a felelősségre vonást. e)* De ettől függetlenül a kezdetek óta veszem a lapot, és nagyon tetszik. Főleg az előző szám Diablo 3-as borítója. Fúú, az de király volt.
(Az kimaradt, hogy a borító mellett a hozzátartozó cikk is milyen király volt. Gondolom totál véletlenül, ugye? e) Na de a levél témája: őszi kívánságlistám. Főleg a híres sorozatok folytatásait várom: Assassin's Creed 4, COD:Ghosts, Watch Dogs, és a legújabb szerelmem a Hotline Miami folytatását, a Hotline Miami 2 Wrong Numbert. *(+1 szavazat. Ha csak fele olyan zseniális lesz, mint az első rész, akkor is fix első napos vétel nálam. e)*
És válaszolok az örök kérdésre: BF vagy COD. Én vagyok a legjobb eset erre: vérbeli BF-es voltam, BC2 volt a kedvencem, multiját rongyosra játszottam, megvettem hozzá a Vietnam kieget, és folyton szidtam a COD-ot. 1 év ugrás: MW3 multiplayer videó. És úgy megtetszett, hogy megvettem. Azóta is MW3-mal játszom, és mindkét játékot nagyon szeretem, úgyhogy mindenkinek, aki látatlanban szidja a BF-et, vagy a COD-ot csak annyi, hogy próbáld ki a másikat, mielőtt vélemény mondasz róla. *(Ámen. e)* **(Én meg soha nem bírtam játszani egyikkel sem, a Battlefield 3-nak csak a szinglijét tudtam végigvinni, mert PS Plusszal ingyen adták, a CoD-ban pedig egyedül a zombi mód a nyerő. r)**

Szergej

Ui: szeretnék venni egy Gamecube-ot, tudnátok mondani rá jó játékokat a Wind Wakeren kívül :) *(Igazából GC-re nem létezik jó játék a WW-n kívül... oké, persze csak viceltem. :) Ha különlegességekre vágysz ezeket csekkold : Odama / killer7 / Billy Hatcher and the Giant Egg / F Zero GX / Eternal Darkness / Viewtiful Joe 1-2. e)* **(Ha pedig normális játékokra, akkor ezeket: Metal Gear Solid: Twin Snakes, Resident Evil 0, Resident Evil Remake, Super Mario Sunshine, Super Smash Bros Brawl, na meg persze a Twillight Princess. r)**

Ciao amici!

Eljött az ideje, hogy kirázzam az idegbolhákat a lóbőrömből és a szalmakupacomból és rendbe rakjam magam... már amennyire az lehetséges és amennyire hagyja a PC-konzol páros, ha gémelésről vagy sorozatzabálásról van szó. *(Ez egy gyönyörű mondat volt. Le a kalappal. e)* Kicsit kijut a NEET-létből amíg a téli záróvizsgámra várok, csak ehhez hozzájárul a pénztelenség, ami ellen valamit tenni kell. Álláskeresés folyamatban, de ez édeskevés, marad a közmunka. Szóval a helyzet mámorító, mert végre érezhetem, milyen is az, mikor az égi trónuson ücsörgő is kontrollerrel a kezeiben lángoló falloszával megszexualizál, miközben velem Sims-ezik. *(Visszavonom az előzőt. Mégis inkább EZ a mondat viszi a prímet! e)* **(Én csak itt pislogok. r)**
Na de tényleg, írtam volna korábban is Elizára egy-két reakció, csakhogy ez a Konzoltáció, nem a társkereső rovat. Mert hát amiket írt a leveleiben, enyhén szólva is felkeltették az érdeklődésem...

De térjünk is rá a lényegre, ne menjünk messze a parttól, maradjunk a magazin témájánál és a játékoknál. Figyelem a külföldi portálokat, főleg a különböző sablonblogokat, ahol a gémertöbbség véleményét láthatom viszont. Már most konkrétan zavar, hogy a hype megint és szokás szerint tombol, mint egy hurrikán: a GTA új része már gyakorlatilag egy olyan fogás, ami tuti pénz a kiadónak. Persze, vannak benne érdekességek, kicsit fel is nőtt a dolog azzal, hogy egy igen sokkoló dolgot tettek bele (konkrétan a kínzásra célzok), amihez gyakorlatilag már igazi filozófiai mélységet költöttek bele, hogy jaj, morális kérdések, hogy jobbak leszünk-e azzal, hogy mást bántunk, aki tőlünk rosszabb. Komolyan? Ehhez képest akkor a Watch_Dogs valóságos erkölcstani lecke. Meg úgy a bűnözős játékok java, főleg a Saints Row harmadik felvonása, kiemelt figyelemmel a lila műpénisszel való agyonverésre. Hát szabad-e ilyet? Nem tudom, de én jót röhögök az ilyen híreken két falat kaja közt. *(Az ilyeneket én is bírom. Legutóbb a Killer Is Dead kapcsán olvastam, hogy a Gigolo küldetések mennyire degradálják női nemet blablabla. Ami egyébként igaz, csak éppen a játék ezen szegmense szándékosan annyira komolytalan megvalósítást kapott, hogy egyszerűen nem lehet komolyan venni a nagyipari stíröldét. e)*

Persze, ez az ellenérzés a legtöbb AAA-s címre érvényes. Mert hát a nagy cím, nagy franchise, nagy cég, nagy ígéretek és ígéretesség... De ha maga az alany előbb-utóbb önmagát hazudtolja meg. A Saints Row-sorozat negyedik része is ilyen volt.
A vége felé, de inkább a közepére már inkább az ötlettelenség megölte az egész hangulatát. Az elején az abszurditás mondjuk ígéretes lett, de tömény. Túl tömény.
Mint az abszint önmagában, cukor és meggyújtás nélkül, teljes üveggel le a garaton.
A harmadik része még rendben volt ezen a téren. *(Ez mondjuk várható volt, szerintem fizikai képtelenség az SR3-ban tapasztaltakat megugrani anélkül, hogy ne fulladna be a dolog. e)* **(Ez egyrészt igaz, másrészt azonban érthető a Saints Row próbálkozása: VALAMIBEN muszáj volt rákontrázni az egy hónappal később érkező GTA V-re. Egyszerűen nem is értem, mit gondoltak, mikor így tűzték ki a megjelenés időpontját. r)**
A hangulat megölése egy játék esetében számomra egyenlő az elásással (vagy csak én élem túlságosan is bele magam ezekbe?).
Vagy ahogy a lengyel barátom blogján szerepel, ahol játékokat és animéket vesézget: „Because screw triple A".
Mondjuk ő radikálisabb kritikus, hozzá képest az én szívemet kenőkéssel lehet kenni a melegszendvicsekre. De ahogy ő szokta mondani erre: „To jest." (Ez van.)

Na de, most ásom vissza magam az Ookamiba. Fogadott „kislányomtól" kaptam az ajánlást és meglehetősen... addiktív.
De remélem nem annyira, hogy nyálazva, belőtt drogos képével fekszek majd az ágyban a tévét bámulva, hétnapos borostával, kontrollerrel a kezemben... *(Ezt a műfajt hagyjuk meg inkább rolminak... Okami meg ultrakomoly! e)* **(Maximum havi egyszer nézek ki így, eszgé. Ugyanakkor az Okami alatt... hát lehet, hogy havi kettő is volt. r)**

Béke veletek, Ricz

Csókolomsztok! *(Szevnapot! e)*

Mivel eddig mind 3 levelem bekerült a Konzoltációba gondoltam írok egyet ismét mivel betegen kuksolok itthon és sehol egy sexy ápoló nő:(*(Na EZ a legnagyobb baj a magyar egészségüggyel! e)* **(Ha az élet olyan lenne, mint a pornó, egy szebb világban élnénk. r)**

Mivel gőzöm nincs mi az ehavi téma ezért megosztom Veletek hogy miket várok az új konzolokra. Kezdésnek egy Black HD az tetszene vagy egy új Parasite Eve de PSVre egy 3rd Birthday folytatásnak is örülnék. *(Látom még harminchat fokos lázban égsz... egy új Parasite Eve mondjuk tényleg nem volna rossz. e)*

Játékokban gazdag őszt kívánok Nektek és minden Gamernek a Föld nevezetű planétán. **(Jobbulást öreg, szólj az orvosoknak, hogy csökkentsék az adagot, mert túl sokat álmodozol. r)**

Klein

Egész jól összekaptátok magatokat ebben a hónapban, amit persze a saját személyes sikeremként könyvelek el. Köszi mindenkinek, aki írt. A következő téma legyen mondjuk egy igazi modern klasszikus: „Miért a GTA V a világegyetem legjobb játéka, melynél ütősebbet még soha senki nem alkotott és igen, ez vonatkozik az összes címre a Pongtól a Final Fantasy VII-ig." Az esszéket a szokásos címekre várjuk, a legjobban sikerült levél írójának pedig felajánlunk egy „Rockstar iz dö beszt" homloktetoválást.

Addig is a legjobbakat.

Eszgé jól mondja, ezúttal tényleg rendesen írtatok. Azon mondjuk meglepődtem, hogy a CoD-os BF-es témámat komolyan vették, soha az életben nem akarok többet ilyenekről hallani! :) Mindazonáltal jövő hónapban is várjuk a leveleket, legalább ilyen mennyiségben! :)

eszgé és **rolmanus**

CALL OF DUTY GHOSTS



SKYLANDERS SWAP FORCE



SONIC LOST WORLD



BATMAN ARKHAM ORIGINS



WRC FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG



BATTLEFIELD 4



IMPRESSZUM

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu

ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Kiadó
Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.

Terjesztés
Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Szerkesztőség
Laptulajdonos
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

Külső szerkesztő
RÓNYAI BALÁZS

Grafika és tördelés
NAGY VERONIKA / veronina@konzol.eu

Aktuális számunk írói:
Dzsek, Dzson, eszgé, Foxhound, FutuRetrO, galbalazs1987, Gyuricza Péter, Hpeti, Krisz, Martin, RBaly, rolmanus, V

Hirdetésfelvétel
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

Előfizetés
Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u. 1-2.
www.konzol.eu
elofizetes@konzol.eu

Digitális előfizetés
www.dimag.hu/konzolmagazin

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt! Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

- **10** Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!
- **9** Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!
- **8** Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!
- **7** Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.
- **6** Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.
- **5** Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
- **4** Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
- **3** Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.
- **2** Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
- **1** Mi se értjük, miért tettük be...

A Konzol Magazin a Te magazinod!

Ígéretünkhöz hűen újra lehet pályázni nálunk cikkekkel, borítótervekkel és most először a gyűjteményeitekkel!

Újdonság!

K-onz-OLLEKCIÓ rovat indult

Van egy párját ritkító konzolos gyűjteményed, amire büszke vagy és szívesen osztanád meg másokkal képes beszámoló formájában szerzeményeid történetét? Akkor most rajtad a sor, hogy megmutasd, milyen kincseket, gamer témájú relikviákat, masinákat őrzöl videojátékos szentélyedben.
Ehhez nem kell mást tenned, mint jó minőségben lefotóznod őket (legalább 6, jó minőségű (2MP+) képet kérnénk) és nagyjából 4500 karakterben összefoglalnod históriájukat. Írhatsz többek között arról, hogy mikor és mi módon vette kezdetét a gyűjtögetős életmódod, mire vagy a legbüszkébb, sőt arról is, hogy melyik a legritkább, legkülönlegesebb darabja a kollekciódnak. A legjobbnak ítélt szerzemények rendszeresen bekerülnek majd a Konzol Magazin „K-onz-OLLEKCIÓ" rovatába, melynek így ékes gyűjteményeitek lesznek állandó főszereplői.

Mutassátok meg nekünk, milyen gyümölcsöket termett eddig szorgalmas gyűjtésetek!

Olvasói szemmel rovat

Amennyiben be szeretnél cikkeddel kerülni a magazinba, a következők betartásával küldd el nekünk a cikkedet:

– Írj egy maximum fél éves játékról, körülbelül 4000-4500 karakterben (szóközökkel) együtt.
– November 15-ig várjuk a pályázatokat. Ahogy korábban, most is egy, az általunk legjobbnak vélt kerül be a lapba.
– Ajándékként a bekerülő mű szerzője a következő lapszámot ingyen megkapja.

Borítópályázat

A megkötések, elvárások ugyanazok, mint korábban voltak, azaz:

– A borító videojátékos témájú legyen
– Képformátumból főképp a JPEG, TIF, PNG vagy PSD file-okat preferáljuk
– Kérjük igyekezzetek minél jobb minőségű/nagyobb felbontású képet küldeni (max. 10MB)
– Pályázatunk egész ősszel tart, vagyis november 30-ig várjuk az alkotásaitokat
– A legjobbnak vélt borítókat a lap hasábjain leközöljük, a nyertes alkotás féléves előfizetést nyer a Konzol Magazinra

Mindhárom játékra az elkészült műveket az info@konzol.eu címre küldjétek el.

